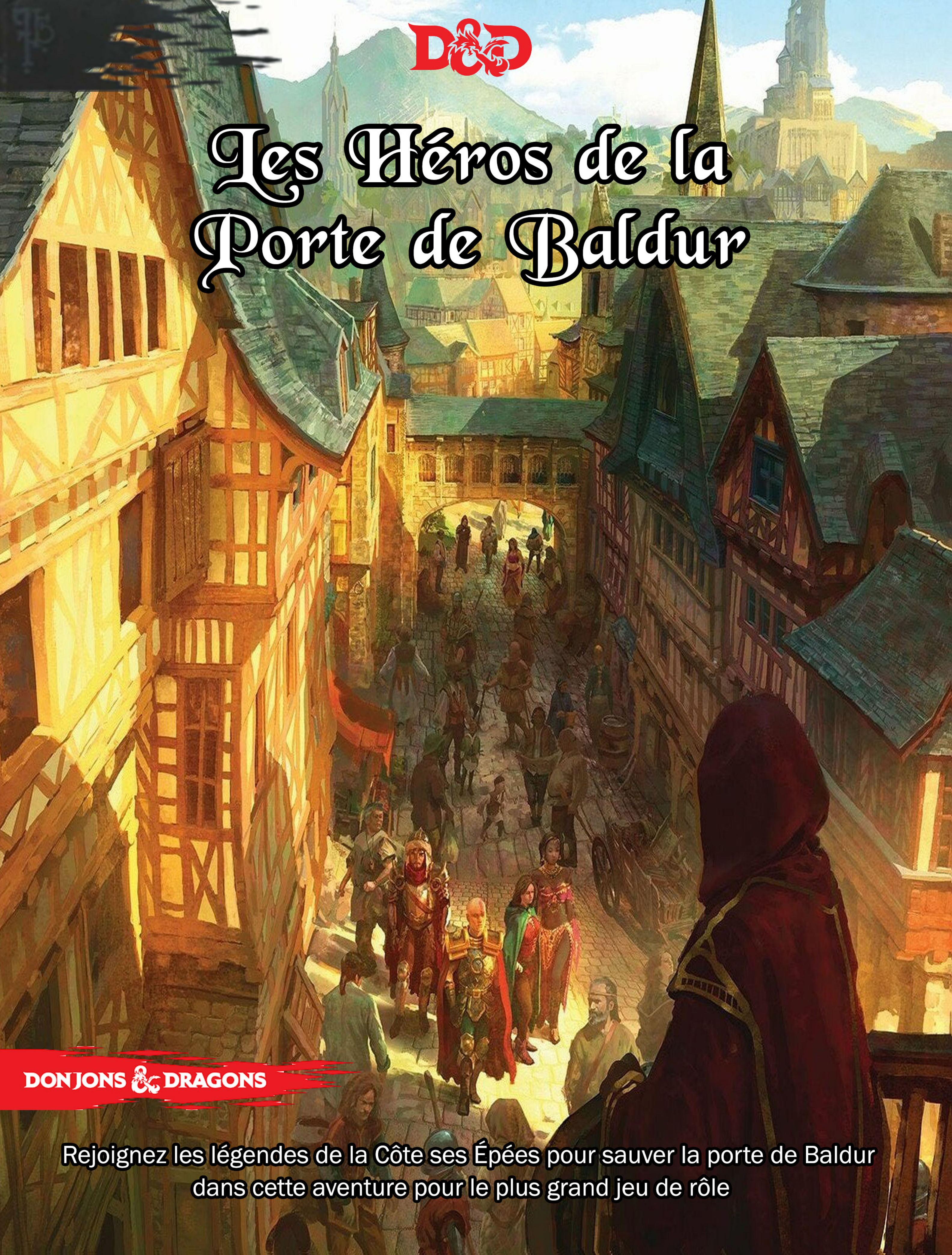

D&D
Les Héros de la Porte de Baldur
DONJONS & DRAGONS
Rejoignez les légendes de la Côte ses Épées pour sauver la porte de Baldur
dans cette aventure pour le plus grand jeu de rôle

Les Héros de la Porte de Baldur



Credits

Writing and Design: James Ohlen

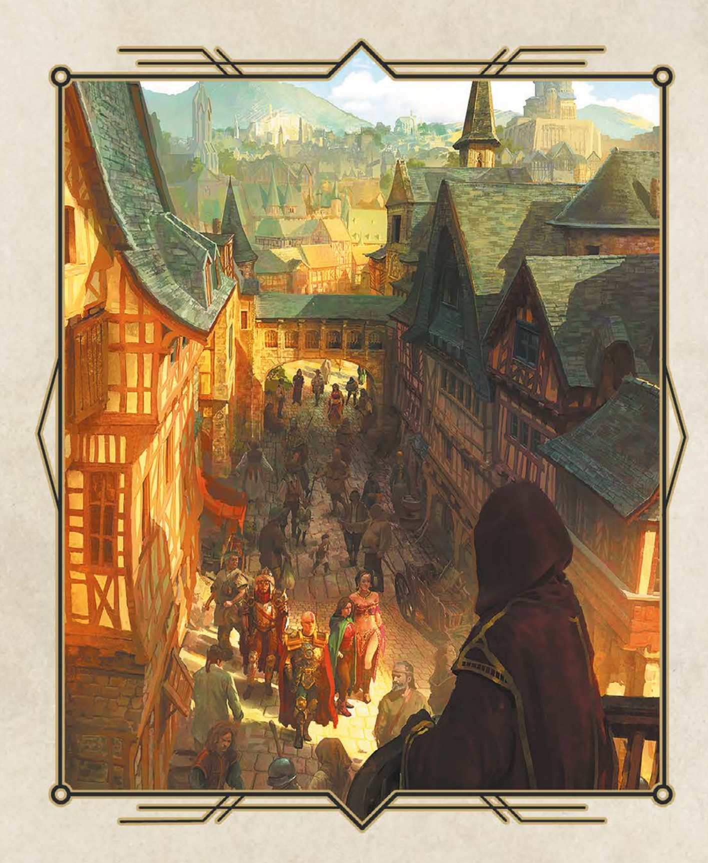
Editing: Jesse Sky
Graphic Design and Layout: Michal E. Cross
Additional Writing: Patricia Barnabie, Jesse Sky

Character Illustrations: Lius Lasahido
Monster Illustrations: Sebastian Kowoll
Concept Illustration: Wadim Kashin
Region Maps: John Stevenson (Sirinkman)
Dungeon Maps: Nicolas Spinelli

Playtesters: Josh Yoder, Jordan Lander, Christopher Ohlen
Special Thanks: Dean Andersen



Arcanum Worlds
www.arcanumworlds.com



SUR LA COUVERTURE
Khalid, Minsc, Imoen et Dynaheir se fraient un chemin dans les rues de La Porte de Baldur, tandis qu'un certain Sorcier Rouge de Thay regarde secrètement depuis un balcon voisin.

Avant-propos

La porte de la ville de Baldur occupe une place particulière dans ma vie. Pendant mon adolescence, j'ai mené une campagne Forgotten Realms pendant près d'une décennie, à laquelle ont participé 30 joueurs de different. Pas tous à la fois, bien sûr ! Cette campagne a donné naissance à toutes sortes de héros et de méchants qui sont le résultat de la narration coopérative qui est la marque de fabrique de la campagne.
de Dungeon & Dragons. Beaucoup de ces héros et méchants seraient utilisés dans l'histoire du premier jeu vidéo sur lequel j'ai travaillé : La Porte de Baldur s'est lancé dans une carrière dans les jeux vidéo qui m'a permis de rencontrer et de travailler avec des gens incroyablement talentueux, et de raconter des histoires personnelles dans certains de mes univers fictifs préférés.

Après avoir travaillé dans l'industrie du jeu vidéo pendant plus de vingt ans, j'ai décidé que j'avais besoin de faire une pause. Quand je travaillais sur La Porte de Baldur, je m'occupais de la conception pratique de l'histoire, des niveaux et de la mécanique. Mais au fur et à mesure que les jeux vidéo devenaient de plus en plus compliqués et que je prenais de plus en plus de responsabilités, je m'éloignais de la conception pratique. La dernière fois que j'ai vraiment travaillé directement sur la conception et l'histoire d'un jeu, c'était Dragon Age : Origines. C'était il y a plus d'une décennie, et je n'ai pas vraiment vu l'occasion de revenir à ce que j'aimais faire dans l'industrie du jeu vidéo. Du moins, pas avec le contrôle créatif que je voulais.

Et puis récemment, je me suis dit : et si je pouvais revenir à ce que j'ai fait il y a des décennies, mais l'appliquer aux jeux de rôle qui ont inspiré La Porte de Baldur ? Ce serait une façon de redonner à la communauté qui a inspiré les jeux vidéo RPG, et ce serait une façon de travailler sur quelque chose qui m'a donné l'accomplissement dont j'avais besoin.

Le premier livre sur lequel j'ai commencé à travailler s'appelait Odyssey of the Dragonlords. Je me suis associé avec un autre ancien directeur créatif de Bi-oWare nommé Jesse Sky pour travailler sur Odyssey. En travaillant sur ce livre, j'ai eu l'occasion de revisiter la Porte de Baldur grâce à deux vieux amis : Cameron Tofer et Trent Oster. Ces gars dirigent la compagnie Beamdog, qui produit des versions améliorées des jeux vidéo Donjons et Dragons que BioWare et Black Isle ont développés il y a toutes ces années. Grâce à eux, j'ai été mis en contact avec wizard of the Coast et la Guilde des MJ. J'ai décidé que je voulais créer quelque chose qui pourrait être une bonne introduction au jeu de rôle D&D pour ceux qui n'ont jamais joué qu'aux jeux vidéo RPG. Le livre fournirait également de belles illustrations, des cartes et des récits pour La Porte de Baldur, ainsi que ses personnages et ses créatures, pour ceux qui ont le même amour de la ville fantastique que moi. C'est ainsi qu'est né Heroes of La Porte de Baldur.

James Ohlen

February 2019

Contenu

LE SEIGNEUR DU MEURTRE PÉRIRA, MAIS
Dans sa malédiction, il engendrera une vingtaine de descendants mortels.
Le chaos sera semé de leur passage....

—Ancienne prophétie

Dramatis Personae

Les Héros

Personnage	Prononciation	Description
Coran	Koh-RANN	Roublard elfe dragueur et aventurier qui cherche son compagnon disparu, Xan.
Dynaheir	DIE-nah-hair	Sorcière Rashemi ("Wychlaran") qui cherche son garde du corps disparu, Minsc.
Imoen	IMM-oh-wen	Voleur et apprenti mage de Château-Suif qui travaille comme espion pour les Ménestrels.
Jaheira	Jah-HEE-rah	Druide demi-elfe têtu qui organise les missions Ménestrels à la Porte de Baldur.
Khalid	Kah-LEED	Combattant demi-elfe lâche de Calimshan et mari loyal de Jaheira.
Minsc	MEEN-sk	Rashemi berserker sans peur et garde du corps loyal de Dynaheir. Perdu à Bois-Manteau
Xan	Zann	Sorcier elfe pessimiste d'Evereska qui porte une lame de lune consciente.

Les méchants

Personnage	Prononciation	Description
Edwin	EDD-win	Arrogant Sorcier Rouge de Thay qui manipule secrètement les événements à la Porte de Baldur.
Faldorn	Fal-DORN	Druide de l'ombre qui cherche à détruire la porte de la ville de Baldur avec la magie de la Féérie.
Kivan	KAI-van	Ranger elfe habile mais taciturne qui est un pion involontaire des Druides de l'Ombre. Assassin
Montaron	MON-tah-ron	meurtrier halfelin qui orchestre le Zhentarim a la Porte de Baldur.
Viconia	Vih-KOH-nee-ya	Prêtre Elfe noir de Shar exilé qui protège une colonie de drider dans le Bois-Manteau
Xzar	Zarr	Charmant mais insensé nécromancien qui cherche à débloquer ses pouvoirs de Rejeton de Bhaal.

Grands Ducs de La Porte de Baldur

Personnage	Prononciation	Description
Duke Belt	Belt	Mystérieux ancien aventurier qui traque les menaces qui pèsent sur la ville.
Duke Eltan	ELL-tan	Fondateur et commandant de la compagnie de mercenaires Flaming Fist.
Duke Entar Ecudargent	ENN-tarr	Célèbre guerrier et homme le plus riche de la Porte de Baldur Mari et père dévoué.
Duchess Liia Jannath	LIE-ya JANN-ath	Puissant mais bienveillant sorcier qui se spécialise dans la magie de la divination.

Figure Clé de la crise du fer

Personnage	Prononciation	Description
Gorion	Goh-RYE-on	Sage Ménestrels et puissant sorcier qui a vécu comme moine à Château-Suif.
Pupille de Gorion's	Goh-RYE-on	Orphelin rejeton de Bhall élevé par Gorion à Château-Suif. a Vaincu Sarevok.
Sarevok Anchev	SAIR-eh-vok	Rejeton de Bhall leader du trône de fer qui a essayé de déclencher la guerre à la Porte de Baldur.

L'alliance de Guenaudes de Bois-Manteau

Personnage	Prononciation	Description
Rotter Eve	ROTT-er Eev	Elle voyage à travers le Bois-Manteau, gâtant les arbres fruitiers et les remplissant de vers.
Babbling Fen	BABB-ling Fenn	Elle hante la rivière Chionthar, saisit les lignes des pêcheurs et les entraîne dans son sillage.
Della Souffle de crapaud	DELL-ah Souffledecrapaud	Elle collectionne et écrit des livres de recettes avec des conseils pour cuisiner et manger les enfants.

Introduction

Le livre décrit la ville de Porte de Baldur et la côte de l'épée environnante, les créatures et les personnages qui habitent ces régions. Il comprend une aventure qui a été conçue pour un groupe de 4 à 6 héros de 1er niveau. A la fin de l'aventure, les héros devraient être de niveau 6. Les Maîtres Donjons qui souhaitent poursuivre la campagne au-delà du niveau 6, vous pouvez utiliser les descriptions détaillées de la ville et de la région comme point de départ pour de futurs récits et conflits.

Aperçu de l'histoire

Une ancienne prophétie prédisait que "Le Dieu du meurtre périra, mais qu'en sa perte, il engendrera une vingtaine d'enfants mortels. "Le chaos sera semé sur leur passage." Cette prophétie fait référence au dieu Bhaal.

Bhaal était l'un des trois mortels, dont Bane et Myrkul, qui sont montés vers la divinité il y a des siècles en tuant le dieu de la mort, Jergal. Se délectant de son nouveau pouvoir, Bhaal se transforma en Seigneur du Meurtre. C'était une divinité malfaisant et méchante, vénérée uniquement par des assassins et des sadiques nihilistes et avides de pouvoir.

En 1358 DR, au temps des troubles, Bhaal était l'un des nombreux dieux forcés de parcourir Faerûn en tant que mortels. Pendant cette période, il fut tué par l'épée Godsbane, laissant son trône vide. Mais avant sa mort, Bhaal a eu de nombreux enfants, chacun possédant une partie de sa divinité fracturée. Ces enfants en sont venus à être connus sous le nom de rejeton de Bhall -la semences du Seigneur du Meurtre

L'ancienne prophétie s'accomplit maintenant, avec des conséquences désastreuses pour la côte de l'épée. Tout a commencé avec la crise du fer.

Il y a un an, les grandes nations de Porte de Baldur et d' Amn ont failli être manipulés dans une guerre par un puissant Rejeton de Bhall nommé Sarevok. Sarevok était l'un des leaders d'une guilde mercantile appelée le Trône de Fer.

Il s'est servi de l'influence de son organisation pour essayer de plonger la région dans une guerre sanglante. Dans son esprit,la mort et le massacre qui en résulteraient feraient de lui un digne successeur de son père malveillant.

Avant que ses ambitions ne puissent se réaliser, Sarevok fut le premier tué par un autre enfant de Bhaal, appelé "pupille de Gorion". qui travaillait avec une organisation connue sous le nom de Ménestrels. Le Pupille a rassemblé un groupe de compagnons venu de l'autre côté de la côte de l'épée qui se sont unis. pour vaincre Sarevok et ses serviteurs. La crise du fer a été évité mais le trône de Bhaal reste vide.

Bien que beaucoup soient conscients du rôle que le Trône de Fer à joué dans ce conflit, très peu sont au courant de l'existence de la progéniture des Rejeton de Bhaal ou leur prophétie. Les tensions entre la Porte de Baldur et Amn restent élevés. Le trône de fer a été renversé - ses dirigeants tués, ses partisans dispersés,et ses forteresses abandonnées.

Le complot Zhentarim

nous sommes maintenant en 1369 DR, et une autre faction cherche à ramasser les morceaux laissés par Sarevok. On les appelle les Zhentarim, ou le Réseau Noir - une organisation criminelle prédatrice qui cherche à répandre son influence dans tout Faerûn, accumulant le pouvoir pour son propre compte. Tandis que d'autres célèbrent la fin de la crise du fer, les agents du Réseau Noir sentent une opportunité.

Les Zhentarim savent que le trône de fer avait accès à de grandes quantités de richesse et de magie, qui sont maintenant mûres pour le pillage. De plus, un des Zhentarim, un nécromancien fou nommé Xzar, a découvert qu'il est l'un des descendants des Rejeton de Bhaal, héritier potentiel du Seigneur du meurtre. Xzar cherche maintenant à déterrer les recherches de son frère mort, Sarevok, dans le but de devenir lui-même un dieu.

Xzar a découvert que Sarevok gardait une cache d'objets dans une forteresse située dans la forêt de Bois-Manteau. Il a passé des mois à chercher cette cache sans succès. De plus en plus paranoïaque et espérant éviter les interférences, Xzar a mis en place plusieurs autres intrigues pour distraire de ses efforts dans le Bois-Manteau. Il a tendu la main à une secte extrémiste de druides connue sous le nom de druides de l'ombre, leur fournissant le pouvoir dont ils ont besoin - les moyens d'apporter la ruine à toute la civilisation de la côte de l'épée.

Au plus profond du Bois-Manteau, les Druides de l'Ombre ont ouvert un portail vers la Féérie. L'énergie étrange de ce portail a infusé la flore de Bois-Manteau et l'a fait grandir à un rythme contre nature. Les druides de l'ombre font tout leur possible pour encourager la forêt à croître et à s'étendre vers la ville. Si rien n'est fait, le Bois-Manteau mutant finira par consumer la ville de la Porte de Baldur.

Xzar s'est également associé à un de ses vieux compagnons, un elfe noir nommé Viconia. Il lui a fourni des ressources pour construire une maison pour elle-même et pour d'autres exclus de la société Drow du Bois-Manteau. Viconia a remboursé Xzar en ordonnant à ses disciples, des monstres tordus, des monstruosités connues sous le nom de Drider, de traquer et d'éliminer les ennemis du nécromancien fou.

S'opposant aux Zhentarim et à leurs alliés, c'est la même organisation qui s'est opposée à la montée de Sarevok - les Ménestrels. Mais ils sont bien trop peu nombreux dans ce conflict, qui menace d'avaler la Porte de Baldur. Qui répondra à l'appel des Ménestrels pour sauver la ville ?

Le monde de la Porte de Baldur

L'aventure qui se déroule dans ces pages se déroule le long de la côte ouest du vaste continent de Faerûn sur la planète Toril. Faerûn fait à son tour partie d'un supercontinent plus vaste qui comprend également Zakhara au sud et Kara-Tur à l'est. Même ce supercontinent n'est qu'un parmi tant d'autres sur Toril, avec Maztica et Anchorome à l'extrême ouest à travers un des plus grands océans de la planète.


Sarevok était le rejeton de Bhaal responsable de la crise du fer.
Il a tenté de déclencher une guerre entre La Porte de Baldur et Amn.

Toril est une terre de magie, d'aventure et de mystère. La planète abrite de nombreuses races, dont les humains, les elfes, les nains, les nains, les gnomes et halflings. Il possède également une étonnante variété de créatures magiques, y compris quelques aberrations vraiment extraterrestres, telles que le sympathique flumph et le tyrannoeil malveillant.

Sous la surface de ce monde, qui ressemble à bien des égards au nôtre, se trouve un vaste complexe de cavernes souterraines. Dans cet Outreterre se trouvent des villes de drow, duergar, et svirfneblin, ainsi que celles des flagelleur mentaux, kuo-toa, et des créatures encore plus étranges.

Comme la Terre, Toril est le troisième des huit mondes en orbite autour d'un soleil jaune, parfois appelé Sol, avec une seule lune appelée Selûne. Ce système solaire, connu sous Sphère des Royaumes oubliés(ou la "Mer de la Nuit" pour les habitants de Toril), flotte à l'intérieur d'une énorme sphère de cristal. Beaucoup de ces sphères existent dans tout l'univers, mais la Sphère des Royaumes oubliés est considéré comme l'une des plus anciennes. Le Phlogiston, le tapis primordial utilisé pour façonner le multivers, imprègne toujours l'étendue qui s'enroule entre les sphères de cristal.

Les dieux sont une partie active et quotidienne de la vie sur Toril. Alors que certains sont mystérieux et distants, d'autres façonnent directement la vie des mortels et accordent régulièrement des pouvoirs magiques à leurs disciples. Les capacités de lancer des sorts exercées par les fidèles sont collectivement appelées magie divine. En revanche, les sorciers (et autres lanceurs de sorts qui n'empruntent pas leur pouvoir à une divinité) lancent des sorts en puisant leur énergie dans une source de magie brute appelée la Toile.

Chaque dieu a un " ensemble " de concepts, de créatures et d'autres choses sur lesquelles il est maître. Beaucoup de dieux ont des domaines qui se chevauchent, ce qui aboutit généralement à une certaine forme de relation forte, qu'il s'agisse d'une alliance amicale ou d'une rivalité amère. Tous les dieux répondent au Seigneur Ao, le Créateur et le pouvoir suprême des royaumes.

Les années à Faerûn sont largement marquées par le Calendrier des vaux, ou "DR". Le calendrier a commencé par l'érection de la Pierre Permanente, symbole de paix et de coopération entre les elfes Cormanthyr et les humains des Vaux au nord de Faerûn. L'aventure décrite dans ce livre se déroule entre 1368 et 1369 DR.

Faerûn.

L'une des plus grandes masses continentales de Toril, Faerûn abrite un large éventail de terres, de cultures et de climats. Ce qui en fait un lieu de prédilection pratique pour les histoires se déroulant dans les Royaumes Oubliés.

L'homme est l'espèce humaine dominante et l'espèce la plus peuplée de Faerûn, la plupart de ses nations ayant adopté un système féodal. Ces nations vont des puissants empires, comme Calimshan, aux petites villes-États, comme la Porte de Baldur. Faerûn se compose en grande partie de villes cosmopolites le long des côtes entourées de forêts et de terres agricoles. De grandes étendues de nature sauvage sauvage subsistent à travers le continent.

L'un des aspects de Faerûn sont ses nombreuses mers intérieures, dont la plupart sont reliées par un vaste réseau de voies navigables, qui serpentent à travers le continent. Ces canaux facilitent les déplacements entre l'ouest et l'est de Faerûn. Le plus importante de ces mers intérieures est la mer des étoiles déchues, qui se trouve près du centre du continent et a des rivages bordant des douzaines de nations importantes. La Mer de Lune au nord de Faerûn, bien que plus petite, abrite les principales villes-États de Hillsfar, Mulmaster, et Château-Zhentil. D'autres nations importantes dans l'intérieur de Faerûn incluent Cormyr, Chondath, Sembia, et les nombreuses cités-états des Plaines Lumineuses.

Le nord-ouest de Faerûn, souvent appelé "le Nord", est généralement considéré comme une terre sauvage et glaciale. Malgré sa réputation, le Nord abrite deux des plus importantes villes cosmopolites de Faerûn : Padhiver (aussi connu sous le nom de la ville des mains expertes, ou le joyau du Nord) et Eauprofonde (appelé la ville des splendeurs, ou la couronne du Nord). En revanche, le Valbise , à l'extrémité Arctique, nord de la côte de l'épée, incarne la réputation redoutable du Nord, entouré de terres glacées et dévastées par la glace. De même, l'immense Haute Forêt est une région sauvage et périlleuse où les elfes sont beaucoup plus nombreux que la simple poignée de résidents humains.

Dans le centre de Faerûn, les collines vallonnées et les forêts verdoyantes des Terre des Vaux comprennent plus d'une douzaine de petits pays, qui sont connus sous le nom des Vaux. Constituées essentiellement de terres agricoles, les Terre des Vaux représentent un carrefour important pour le commerce, malgré leur réputation d'arrière-pays sans espoir. Notamment, Valombre est la célèbre demeure de l'archimage légendaire Elminster Aumar. Le centre de Faerûn est aussi l'emplacement de l'Anauroch, la Grande Mer de Sable. L'Anauroch est un vaste désert et l'ancien emplacement de l'ancien Empire Nétherisse.

Le nord-est de Faerûn est dominé par de grandes étendues de désolation glaciale. Les Hordelands, aussi connus sous le nom de Désolations sans fin, cette région est largement peuplée de peuples nomades. Cependant, le nord-est abrite également des nations puissantes, telles que la Damarie et la magocratie de Rachéménie. La Rachéménie ennuie directement son ennemi le plus amer : Thay, une magocratie rivale gouvernée par les fameux Sorciers Rouges. A l'est se trouve également une longue étendue de forêt dense connue sous le nom de Bois de Chondal, où habitent de nombreuses créatures fées et des druides sauvages.

Le sud de Faerûn se compose en grande partie de jungles tropicales et d'un vaste désert. A ce stade de l'histoire Faerunienne, Chult n'est pas encore un continent insulaire mais fait partie d'une péninsule étendue. Mezro, la ville la plus grande et la plus peuplée de Chult, s'est récemment révélée de nouveau au monde extérieur en abaissant ses défenses magiques en 1363 DR. La magocratie de Halruaa, qui représente les derniers vestiges des Nétherisse, repose à la pointe sud du continent.

Histoire récente

Cette aventure se déroule dans les premières années de l'ère des bouleversements, plus de 100 ans avant l'âge actuel du Faerûn. En 1368, les divinités et les mortels continuent de s'adapter aux changements majeurs apportés par ce que l'on a appelé le " Temps des troubles ", un événement tumultueux qui a marqué le début de l'ère des bouleversements il y a dix ans.

Aussi appelé la Guerre des Dieux et la Crise de l'Avatar, le Temps des Troubles a commencé et s'est terminé en 1358 DR, l'Année des Ombres. Son catalyseur fut lorsque Bane, le dieu de la tyrannie, et Myrkul, le dieu des morts, volèrent les Tablettes du Destin au Seigneur Ao dans le but de réécrire la réalité. Enragé par ce qu'il considérait comme le point

de siècles de devoirs pieux, Ao a ensuite dépouillé les dieux de leur immortalité et les a forcés à quitter leurs royaumes pour marcher sur Toril. Là, on leur a demandé de chercher et de remettre les tablettes à leur place. Le Seigneur Ao a également décrété que tout dieu qui périrent pendant leur séjour à Toril ne serait pas ressuscité. Bien qu'ils soient maintenant vulnérables à la mort, ces soi-disant "avatars" des dieux possédaient encore d'immenses pouvoirs, et l'impact de leurs actes se faisait sentir à travers Faerûn.

La crise de l'Avatar a provoqué la mort de nombreux grands dieux des îles Féeruniennes et a renversé la cosmologie des royaumes. Certains mortels ambitieux saisirent l'occasion de voler la puissance divine aux avatars, prenant leur place au panthéon comme de nouveaux dieux. Bane et Myrkul ont payé pour leurs crimes comme deux des nombreuses victimes de la guerre des Dieux. Leur pari coûteux provoqua leur chute, car les Tablettes du Destin ne leur donnèrent aucun pouvoir pour défier la domination d'Ao.

Bien que le demi-dieu Torm mourut en affrontant Bane, le Seigneur Ao le ressuscita plus tard comme une divinité inférieure. Il fit cette exception parce que Torm était mort au service de son port-folio de devoir et de loyauté, un brillant exemple de ce que Ao croyait qu'un dieu devrait être, un exemple qui contraste fortement avec le comportement négligent et avide de pouvoir pour lequel il avait banni les dieux.

La seule exception à l'exil des dieux était Helm, le dieu de la protection. Au lieu de le dépouiller de sa divinité, le Seigneur Ao chargea Helm de garder l'escalier céleste et d'empêcher les autres dieux de retourner dans leurs royaumes divins respectifs sans les Tablettes. Lors de l'accomplissement de ces tâches, Helm tua Mystra, la déesse de la magie, après qu'elle eut tenté de le dépasser de force. Cet acte provoqua un clivage entre Helm et beaucoup d'autres dieux, ainsi qu'un déclin dans son culte parmi les mortels.

Un certain nombre de voyants avaient prophétisé les événements du Temps des Troubles, partiellement ou complétement. Le plus remarquable d'entre eux était Alaundo le Sage, lors du premier siècle DR, dont les prophéties jusqu'ici non accomplie sont continuellement chantées dans son ancienne maison de Château-Suif. Bien que souvent vagues, ces avertissements ont poussé certains dieux à mettre en œuvre des plans qu'ils espéraient préserver leurs pouvoirs et tromper la mort. À cette fin, Bhaal, le dieu du meurtre, a choisi d'engendrer d'innombrables enfants mortels dans les années qui ont précédé la crise de l'Avatar. Avec une fraction de son essence divine dans chacun de ces Rejeton de Bhaal, Bhaal espérait revenir de la mort et réclamer sa divinité. En fin de compte, le Seigneur du meurtre a été tué par le mercenaire psychopathe Cyric, qui a atteint l'apothéose, réalisant les objectifs de Bane et de Bhaal.

Pendant le Temps des Troubles, la magie divine a presque entièrement disparu. La magie des arcanes devint sauvage et imprévisible, car Mystra n'était plus lier à la Toile. Bien qu'elle soit finalement revenue, des zones magiques sauvages et mortes de Toril où la magie est erratique ou ne fonctionne pas du tout persistent encore une décennie plus tard dans les endroits où la Toile a été endommagé ou déchiré. Bien que les Tablettes du Destin aient été retrouvées, le Seigneur Ao a finalement pris la décision de détruire ces artefacts, ce qui a sérieusement déclenché l'Ere du Dérangement. Plutôt que de contenir le pouvoir du Créateur, comme Bane et Myrkul avait cru, les Tablettes ont plutôt maintenu l'équilibre dans l'univers. Par leur intermédiaire, Ao avait établi des lois universelles et y avait inscrit les noms et les domaines de toutes les divinités. La destruction des Tablettes signala des changements majeurs dans les royaumes divin et mortel.

Le continent de Faerûn, qui est rarement une terre paisible, a connu une recrudescence de conflits et de conflits politiques au cours de la dernière décennie. Le chamboulement du panthéon Faerunien a entraîné une augmentation des factions et de nombreuses guerres sanglantes.

Malgré les destructions causées par la guerre des Dieux et le conflit qui a suivi, les civilisations humaines de Faerûn se sont considérablement développées depuis lors. En 1361, les explorateurs d'Amnian ont pris contact avec le continent autrefois légendaire de Maztica. Amn et une poignée d'autres personnes ont depuis cultivé le commerce avec Maztica, maintenant diverses villes portuaires le long de sa côte. De tels développements ont conduit à une augmentation spectaculaire de la richesse des puissances mercantiles de l'ouest de Faerûn, en particulier la nation d'Amn et son principal rival, la ville-état de la Porte de Baldur.

La côte de l'épée

La côte de l'épée doit son nom à ses nombreux dangers, bien que certains aient émis l'hypothèse que le surnom dérive des falaises blanche déchiqueté qui s'élève le long de sa côte. Elle longe la rive ouest de Faerûn où le continent rencontre la mer d'épées. La côte de l'épée est composée d'une région sauvage qui s'étend entre la grande ville d'Eauprofonde dans le nord et la nation d'Amn dans le sud. Plus à l'intérieur des terres, la côte de l'épée chevauche les terres du centre ouest, et les deux régions sont souvent désignées de façon interchangeable.

Bien que le Faerunien moyen pense encore à cette région comme étant les "terres vides",la Porte de Baldur a vu récemment une augmentation de sa prospérité qui change lentement cette vision. Étant de loin la ville la plus grande et la plus prospère de la côte de l'épée, la Porte de Baldur se dresse comme un phare de civilisation et de sécurité contre les dangers de la nature. La ville a été construite autour du port de Gray Harbor, alimenté par la rivière Chionthar, qui coule depuis les collines lointaines et se jette dans la mer des épées.

Emplacements sur la côte de l'épée

1. La Porte de Baldur
2. La rivière de L'ours
3. Bérégost
4. Château-Suif
5. Bois-Manteau
6. Montagne des Pics Brumeux
7. Cromlech des Druides
8. Chutes des dryades
9. Tour de Durlag
10. Le Pont de flamevin
11. Auberge de Brasamical
12. Forteresse des Gnolls
13. Grande Loge
14. Grand arbre de l'ombre
15. Gullykin
16. Haute Haie
17. Les mines du Trône de fer
18. Phare
19. Village du Chionthar inférieur
20. Jardin de Mutamin's
21. Nashkell
22. Mines de Nashkell
23. Rivière Chionthar
24. Route, voie du commerce
25. Rouite, voie de la Côte
26. Route, voie du Lion
27. Côte du naufrage
28. Chant du temple du matin
29. Village du Chionthar supérieur
30. Bois des dents tranchantes
31. Collines de la Vouivre
32. Le pont de la Wyrm


La Côte
des Épées
0
25
50
miles
24
29
32
01
23
19
25
30
07
31
17
14
05
13
11
25
26
20
28
04
03
15
16
10
27
18
25
09
21
08
25
22
02
12
06



Malgré la croissance de la civilisation dans la région, une myriade de dangers demeurent et continuent de dissuader l'expansion à l'extérieur des bastions existants. Cependant, les mêmes dangers qui poussent la plupart des Féeruniens à éviter la côte de l'épée en ont également fait le théâtre de nombreuses grandes aventures, dont celle qui se déroule dans ce livre. Orcs, trolls, gobelins, hobgoblins, ogres, kobolds et Grouilleux attaquent fréquemment les voyageurs et ceux qui s'aventure hors des routes principales. Les plus intelligents et les plus acharnés de ces monstres s'enhardissent parfois assez pour attaquer directement de petits villages. Les nombreuses forêts épaisses de la région, comme celle de Bois-Manteau, sont des cachettes idéales pour les camps humanoïdes et les créatures sauvages. De même, l'abondance du gibier fait de la région une option attrayante pour les parias et les fugitifs qui cherchent à vivre en dehors des terres.

La forêt dense de Bois-Manteau s'élève juste au sud de l'endroit où le Chionthar rencontre la mer sans trace. À son extrémité ouest se trouve l'une des rares sections du rivage de la côte de l'épée sans falaises traitresse, un endroit tentant pour les marins imprudents de débarquer à terre. L'errance à l'intérieur des terres a été synonyme de malheur pour beaucoup, car le Bois-Manteau est le foyer de nombreux dangers. Les créatures malveillantes féérique et les araignées monstrueuses s'attaquent à tous les braves , ou assez fou pour entrer dans la forêt. Les chasseurs devraient être particulièrement prudents, car une enclave de druides de l'ombre opère dans cette forêt. Ces militants protecteurs de la nature croient que la civilisation est un fléau qu'il faut éradiquer, et ils réprimandent violemment quiconque empiète sur leur domaine. À l'insu de presque tous, un riche gisement de minerai de fer se cache sous le Bois-Manteau. Le Trône de fer a récemment construit une mine secrète pour exploiter cette ressource. Malgré les nombreux dangers de la côte de l'épée,de courageux hommes et femmes se sont lancés au fil des ans pour revendiquer une partie de cette nature sauvage comme la leur, avec des succès mitigés et de fréquents échecs. La région est parsemée d'un certain nombre de villes et de petits villages, tels que Bérégost , Nashkel, Château-Suif , et l'Auberge du Brasamical, ainsi que de nombreuses ruines de différentes antiquités.

La longue route commerciale du la côte s'étend vers le nord et le sud légèrement à l'intérieur des terres à partir de la côte des épées, reliant Amn à la Porte de Baldur. La ville de Bérégost, de taille respectable, est située entre Amn et la Porte de Baldur, le long de la côte, où elle sert d'aire de repos populaire pour les caravanes marchandes. Bérégost est renommé dans la région pour ses nombreuses auberges et boutiques, offrant aux voyageurs un répit étonnamment luxueux de la route.

L'ancienne bibliothèque de la forteresse de Château-Suif se dresse près de la côte depuis des milliers d'années. Elle y est entretenue par un ordre de moines dédiés à la préservation du savoir au sein de Faerûn. Alaundo le Voyant était le résident le plus célèbre de Château-Suif dans le passé. Il y est maintenant vénéré, et les moines de Château-Suif ne cessent de chanter ses prophéties encore inaccomplie

Histoire récente

Ces dernières années, des tensions sont apparues entre la Porte de Baldur et son voisin du sud, la nation d'Amn. Bien que ces deux pays aient toujours été rivaux sur le plan commercial, les tensions causées par l'évolution récente de la situation ont failli mener à une guerre ouverte. La principale de ces évolutions a été la grande pénurie de fer le long de la côte de l'épée, que l'on a appelée la crise du fer. Cette crise est due aux machinations de l'organisation connue sous le nom de Trône de fer.

Le Trône de Fer est une organisation marchande qui a rapidement pris de l'importance à Faerûn il y a quelques années. La cupidité a motivé le trône de fer dans leur orchestration

Sarevok essayait de devenir un dieu, ce qui est un peu bizarre quand on y pense. Qui veut être un dieu, de toute façon ? Toute cette responsabilité, et pour quoi ? Ont-ils au moins des vacances ? Je préférerais être riche. Les gens riches font ce qu'ils veulent, et tout le monde fait avec. En plus, tu peux appeler les gens "paysans" et leur ordonner de te donner du raisin et tout ça. Ouais, c'est la vie ! Vous ne me croyez pas ? Il suffit de jeter un coup d'œil dans les beau quartiers de la Porte de Baldur.

— Imoen

de la crise du fer. Leur but était de faire grimper le prix du fer à des niveaux exorbitants en provoquant la pénurie, en augmentant la demande et en créant un monopole dans la région. Cependant, ce plan s'est effondré en raison d'une plus grande lutte, l'amère conflit entre Sarevok et ses frères et sœurs Rejeton de Bhaal.
La Porte de Baldur lutte pour se remettre des événements de la crise du fer et de la guerre entre les Rejeton de Bhaal. Le pouvoir du Trône de Fer a été brisé. Les tensions entre Amn et la Porte de Baldur restent fortes.

Factions Importante

Amn

Aussi appelé le domaine marchand, le petit pays commerçant d'Amn est l'un des plus jeunes et des plus riches de Faerûn. Amn était désunie il y a quelques décennies à peine, à la suite de la guerre commerciale d'Amnian, mais sa capitale, Athkatla, poétiquement connue sous le nom de cité de la Pièce, a traversé le millénaire. En tant que centre commercial de l'Ouest de Faerûn, Amn a été opposé à la Porte de Baldur, créant ainsi une rivalité profondément enracinée.

Le statut social dans Amn est principalement déterminé par la richesse, et les manifestations ostentatoires de richesse sont largement admirées et encouragées par la population en général. Ainsi, les sociétés marchandes dirigées par des familles aisées, souvent appelées " maisons " - détiennent le pouvoir politique significatif, La monnaie vaut bien plus que le pedigree, selon les sentiments de la noblesse amnienne.

Comme la majeure partie de l'Ouest de Faerûn, Amn est largement peuplée d'humains. Cependant, les halflings représente une minorité importante, soit un peu plus d'un huitième de la population du pays. De petits groupes d'elfes sauvages habitent les forêts d'Amn, tandis que des nains résident dans ses montagnes.

Amn est une oligarchie dirigée par le Conseil des Six. Résidant à Athkatla, le Conseil est organisé à partir des dirigeants des maisons marchandes les plus puissantes d'Amn. Leur but est de maintenir l'ordre par une intervention minimale. Ils n'interviennent que lorsque des querelles entre les maisons menacent la prospérité de la nation. Le Conseil des Six fonctionne de manière anonyme, afin de protéger ses membres de l'assassinat et de prévenir l'influence de la corruption. L'identité du Conseil est protégée par la loi et la promesse d'exécution décourage quiconque pourrait être tenté de divulguer de telles informations.

En plus de ses prouesses mercantiles, Amn est aussi tristement célèbre pour sa réglementation stricte des lanceurs de sorts. Ces lois sont appliquées par les Mages Cagoulés, une organisation basée à Athkatla qui est antérieure à Amn en tant que nation. L'un de ses membres, Thayze Selemchant, a fondé à l'origine le Conseil des Six. Les deux groupes continuent de s'associer étroitement.

La plus grande partie d'Amn est physiquement séparée du centre ouest par les Pics Brumeux , une chaîne de montagnes traîtresses qui s'étend vers l'ouest depuis la frontière sud de la côte épée. Au-delà de ces montagnes se trouve la petite ville de Nashkel, l'avant-poste le plus au nord d'Amn. Cet important fournisseur de minerai de fer de la région est isolé du reste du pays, en particulier pendant les hivers rigoureux et rigoureux des blizzards.

Porte de Baldur

La ville portuaire de la Porte de Baldur est l'une des plus grandes et des plus puissantes de Faerûn Ouest. Une ville-état qui rivalise avec la riche nation mercantile d'Amn en termes de commerce, la Porte de Baldur sert en tant que rares oasis de stabilité le long de la côte de l'épée autrement dangereuse et à l'intérieur des terres sauvages du cœur occidental.

Une description plus détaillée de la Porte de Baldur se trouve au chapitre 9 : La porte de la ville de Baldur.

Les Ménestrels

Les Ménestrels sont une société semi-secrète basée dans le centre ouest près de la Porte de Baldur. C'est un réseau d'espions et d'érudits qui luttent pour maintenir l'équilibre entre la nature et la civilisation. Les Ménestrels reconnaissent la bonté inhérente des humanoïdes et des autres races sensibles, et ils soulignent le pouvoir des individus à changer. L'importance de l'équité et de l'égalité est l'un des principes fondamentaux des Ménestrels. Leur objectif central est de saper la tyrannie où qu'elle règne et de l'empêcher de s'implanter là où elle n'existe pas encore. Ainsi, l'alignement de leurs membres tend vers le chaotique bon.

Les Les Ménestrels croit aussi que la préservation de l'histoire est un élément essentiel pour bâtir un avenir meilleur. Tandis que beaucoup de leurs érudits choisissent de protéger les documents anciens et les livres d'histoire factuelle, d'autres choisissent de propager cette information par l'art, les chansons et les histoires.

La charité des Ménestrels envers les faibles, les pauvres et les opprimés leur a valu de nombreux alliés, y compris la plupart des grands temples et cercles druidiques d'alignement bon et neutre. Ils sont également connus pour aider les aventuriers dans leurs quêtes, et ils recrutent fréquemment des bardes, des druides et des rangers dans leurs rangs. Les Ménestrels s'identifient les uns les autres par le symbole de la lune et de la harpe de l'organisation, qui est généralement porté comme une épinglette.

Les Ménestrels sont en désaccord avec toutes les organisations d'alignement mauvaise qui tentent de contrôler la population, comme les Sorciers Rouges de Thay et les Zhentarim. Cependant, il est important de noter que ces groupes ne sont pas les seuls à s'opposer aux Ménestrels. Beaucoup d'individus, y compris certains d'alignement bon, n'aiment pas le groupe, croyant qu'ils sont des " perturbateurs ".

Ceux qui jouent de la harpe sont dirigés par les grands ménestrels. Ce conseil est élu par les Ménestrels existants lors d'un vote à bulletin secret. Les candidats sont sélectionnés en fonction de leur ancienneté et de leur compétence dans l'exécution discrète des tâches

Des Ménestrels. Sinon, les Ménestrels sont un groupe assez désorganisé composé de nombreux individus et de petites cellules autonomes.

Bien que Les Ménestrels comptent dans leurs rangs des membres de nombreuses races, l'organisation a une affinité particulière pour les elfes et leurs dieux (les Seldarine). C'est au sein de l'empire elfique, de Myth Drannor, que les premiers Ménestrels ont été fondés au IVe siècle DR. Ces premier Ménestrels étaient composés de Myth Dranniens et d'une poignée de fidèles alliés humains. Notamment, un jeune Elminster était parmi eux. Ce mage puissant et influent siège encore aujourd'hui au conseil des Ménestrels.

L'incarnation des Ménestrels en 1368 DR est particulièrement axée sur le maintien de l'équilibre au sein de Faerûn. Afin de prévenir la corruption et la tyrannie, le groupe travaille sans relâche pour empêcher toute faction, qu'elle soit bonne ou mauvaise, de prendre trop de pouvoir. Durant cette période, les Ménestrels ne se sont pas encore répandus dans tout le Faerûn. Ils sont principalement actifs sur la côte de l'épée, dans le centre ouest du pays et dans le nord glacial.

Le Trône de Fer

Le Trône de fer est une organisation de marchands dont le siège social se trouve à la Portede Baldur. Elle opère sous une façade légitime tout en s'occupant principalement d'armes, de marchandises illégales, de poisons et d'autres articles douteux du point de vue éthique.

Bien que son existence soit bien connue de la population générale, les rouages internes, les stratégies d'affaires et les objectifs ultimes du Trône de fer demeurent mystérieux. L'organisation est responsable de la crise du fer et des tensions croissantes entre la Porte de Baldur et Amn. Les conséquences des récents événements ont laissé le trône de fer dans le chaos et son pouvoir s'est effondré.

Vous trouverez plus de détails sur cette faction au chapitre 9 : La porte de la ville de Baldur.

Les Magiciens Rouges de Thay

Les Sorciers Rouges sont la classe dirigeante des utilisateurs de magie dans une magocratie appelée Thay, située à l'est de Faerûn. Ils valorisent la connaissance et le pouvoir obscurs par-dessus tout, se consacrant à sa poursuite impitoyable. Les Sorciers Rouges sont particulièrement tristement célèbres pour leur affection

des arts obscurs, comme la nécromancie et la démonologie. Ils sont connus pour kidnapper, réduire en esclavage et expérimenter sur des races intelligente Dans leur quête d'un pouvoir magique accru, tout peut être justifié.

Les premiers Sorciers Rouges étaient une secte d'utilisateurs de magie dans l'ancien empire Faerunien de Mulhorand, dirigé par le mage Thayd. Le groupe fit sécession et établi la nation de Thay après s'être emparé d'un certain nombre de provinces du nord de Mulhorand au Xe siècle DR. Aujourd'hui, Thay est dirigé par un groupe de mages exceptionnellement puissants appelés les Zulkirs. Au service des Zulkirs se trouvent les 11 Tharchions, qui s'occupent de la plupart des responsabilités quotidiennes de la gestion de la nation.

Chacun des huit Zulkirs représente une école de magie différente, et chacun est élu par les sorciers de leur école prospective. Les Zulkirs conservent leur position à vie. Par conséquent, leurs rivaux se livrent souvent à des complots meurtriers pour les déplacer. La liche Szass Tam, Zulkir de nécromancie, est reconnue comme la plus puissante parmis eux.

Récemment, Tam s'est occupé à consolider son pouvoir. Il prévoit d'assassiner les autres Zulkirs et de prendre le contrôle total des Sorciers Rouges.

Les membres des Sorciers Rouges se trouvent partout dans les royaumes, servant d'espions et d'agents du gouvernement Thayan. Cependant, la plupart d'entre eux agissent de manière indépendante, acquérant des connaissances et un pouvoir obscurs pour atteindre leurs propres fins. Néanmoins, de nombreux Sorciers Rouges travaillent pour établir Thay comme le pouvoir politique suprême dans le Faerûn et, finalement, dans le Toril en général. Bien qu'il ne faille jamais les sous-estimer, la vantardise, la fierté et le manque de subtilité des Sorciers rouges gâchent souvent leurs propres intrigues complexes. Leur nature compétitive et malveillante génère également des conflits internes à significant

L'agressivité habituelle des Sorciers Rouges a valu à Thay de nombreux ennemis. Leur principale préoccupation ces derniers temps est la nation rivale magocratique de Rachéménie , qui borde Thay au nord. Les redoutables Wychlaran (" vieilles femmes sages ") qui gouvernent cette nation cherchent à sécuriser leurs terres en contrôlant le pouvoir des Sorciers Rouges. En fait, Thay est hostile à la plupart des autres nations, y compris les Ménestrels et même les avares Zhentarim. Lorsque les Sorciers Rouges daignent forger une alliance, ils concluent des contrats avec des Félons ou s'allient avec des drow aux vues similaires, qui ont moins d'intérêt dans le monde de surface.

Les Zhentarim

Aussi connu sous le nom de Réseau noir, les Zhentarim sont un syndicat du crime organisé. Ils sont gouvernés par des mages et des prêtres calculateurs qui emploient des légions de marchands et de soldats comme pions. Ils se présentent comme une société de commerce légitime qui loue des mercenaires, mais ils vendent des esclaves et des biens moralement douteux, comme des armes et des poisons illicites. Leur but ultime est de prendre le pouvoir en dominant le commerce dans tout le cœur de l'Ouest et, éventuellement, dans l'ensemble de la région de Faerûn. Les Zhentarim ont été formés en 1261 DR dans le donjon de Zhentil, une ville-état puissante sur les rives de la Mer de Lune . Son fondateur et dirigeant actuel, l'archimage Manshoon, a d'abord créé l'organisation comme une excroissance de ses Manteau-noir, un groupe puissant de lanceurs de sorts qu'il avait réuni pour sa propre protection. Les Zhentarim utilisent actuellement la Citadelle du Corbeau comme base de leurs opérations. Ce réseau de forteresses à l'intérieur des monts Dragonspine a été conquis après que les Zhentarim aient trahi une alliance de villes-états importants de la Mer de Lune.

Qu'il s'agisse de porter leurs vues sur d'influente organisation ou des nations entières, les conquêtes de Zhentarim suivent le même schéma. Les agents sont en premier lieu envoyé pour infiltrer discretement la cible, apprendre ses secrets, et si possible, remplacer son leadership. Si ces tentatives subtiles échouent, ils s'emparent du contrôle en déployant la puissance militaire des mercenaires de la forteresse Zhentil et des bandes de guerrier humanoïdes, à qui on a promis une part du butin. Si la faction conquise montre des signes de rébellion, elle est rapidement soumise et, si nécessaire, annihilée.

L'adoration de Bane, le dieu de la tyrannie, avait été un aspect omniprésent du Zhentarim récemment lancé dans flux par le Temps des Troubles. Pendant la guerre des Dieux, l'avatar mortel de Bane ordonna aux Zhentarim d'attaquer Valombre, un échec qui entraîna la mort du dieu. Parce que Cyric a acquis les pouvoirs et les domaines des trois mort Bane, Bhaal et Myrkul , de nombreux

adorateurs se sont tournés vers le Dieu chaotique Fou, y compris ceux du réseau noir. Beaucoup pensent que cette évolution vers le chaos et l'abandon de la dévotion réspectueuse de Bane a affaibli la structure de pouvoir du Zhentarim et, par conséquent, son influence. Fzoul Chembryl, le lieutenant de Manshoon, suit maintenant à contrecœur Cyric, bien qu'il ait passé des années à tisser la foi Banéite dans le sein de l'organisation Zhentarim. Fzoul complote secrètement pour tuer Manshoon et prendre le contrôle total du Zhentarim.

L'expansion vers l'ouest a amené les agents de Zhentarim sur la côte de l'épée et dans le centre ouest du pays. Leur quartier général principal dans cette région est une forteresse appelée Sombrefort dans les collines lointaines à l'est de la Porte de Baldur. Le Zhentarim s'empara de ce donjon de la Reine Liche Varalla en 1312 DR. Il est actuellement dirigé par le magicien Sememmon, apprenti de Manshoon et rival de Fzoul Chembryl.

Les dirigeants de Zhentarim se sont récemment intéressés à la ville de la Porte de Baldur, voyant une opportunité dans les machinations ratées du Trône de Fer.

Création de personnages

L'aventure présentée dans ce livre s'adresse aux personnages à partir du 1er niveau. Les joueurs peuvent créer de nouveaux personnages en utilisant n'importe quel background, classe ou race disponible dans les royaumes oubliés.

Ce livre offre au joueurs également la possibilité de choisir parmi une sélection de background épiques. Les background épiques sont un type particulier de background avec des liens plus forts avec cette histoire particulière. Pour plus d'informations sur ces antécédents, voir l'annexe A.

Alternativement, les joueurs peuvent souhaiter utiliser l'un des PNJ décrits à l'annexe D comme leur personnage de joueur. Ces PNJ sont des personnages bien connus dans les royaumes oubliés et peuvent être les préférés d'un de vos joueurs. Si vous autorisez un joueur à utiliser l'un de ces PNJ, suivez ces directives :

- - Permettre au joueur d'utiliser la classe, la race, le sexe et les scores d'habileté présentés pour le PNJ. Tous les autres aspects de la création d'un personnage doivent être traités par le joueur comme s'il créait un nouveau personnage.
- - Si vous voulez que le joueur utilise la même génération de scores de capacités que les autres joueurs de votre campagne, alors n'hésitez pas à lui demander de le faire au lieu d'utiliser les scores de capacités présentés dans le bloc statistique du PNJ.
- - Reportez-vous au tableau "Ajustements des personnages non-joueurs" pour les PNJ de remplacement qui peuvent se substituer à ces personnages dans l'histoire.

Lier les Historiques

L'une des meilleures façons d'aider les joueurs à s'investir davantage dans l'histoire de l'aventure est de demander à chaque joueur de relier les antécédents de son personnage à ceux d'un autre personnage. Dans beaucoup d'histoires fantastiques, les protagonistes ont des relations existantes qui aident à expliquer pourquoi ils restent ensemble pendant les temps difficile de leur aventure.

Essayez d'avoir des joueurs de rôle moins expérimentés qui lient leurs personnages à des joueurs de rôle plus expérimentés. C'est surprenant comment un joueur qui normalement ne s'engage pas dans un jeu de rôle peut devenir beaucoup plus impliqué quand son background est lié à celui d'un autre joueur plus expérimenté.

L'établissement de liens entre les antécédents contribue également à la cohésion d'un groupe d'aventuriers. Lorsque les membres du groupe ont des relations existantes, ils ont plus de raisons de travailler ensemble et moins de raisons d'être des perturbateurs.

Diriger une partie

Heroes of La Porte de Baldur a été conçu pour qu'un maître de donjon n'ait pas besoin de lire tout le livre avant de courir l'aventure. Cependant, il est conseillé de lire chaque chapitre avant de l'exécuter. De plus, vous devriez lire l'annexe D afin de mieux comprendre les personnages principaux de cette histoire. Ce livre suppose que vous avez accès à l'édition 5 Manuel du Joueur, Guide du Maître Donjon et Manuel du Monstre.

Structure de l'aventure

Héros de La Porte de Baldur propose une aventure d'initiation pour les personnages de 1er niveau. L'aventure commence a l'auberge du Brasamical où les héros sont recrutés par les Ménestrels. De là, ils voyagent jusqu'à la Porte de Baldur et apprennent l'existence d'un plan élaboré par les Zhentarim. Cela les amène à affronter plusieurs adversaires, dans les profondeur du Bois-Manteau. Enfin, ils doivent retourner à la Porte de Baldur pour le point culminant de l'aventure.

Chapitre 1 : La voie commerciale

Les héros sont approchés par les Ménestrels Khalid. Il est dans une situation désespérée. Il a été chargé par les Ménestrels d'enquêter sur tous les nouveaux problèmes qui surgissent à la porte de Baldur. Ces problèmes comprennent les complots des Zhentarim, la croissance contre nature du Bois-Manteau, et les mystérieux assassins drider. Pour aggraver ses problèmes, sa femme Jaheira a été capturée par une horde de charlatans. Il va en premier faire appel au désir des héros de faire le bien, mais si cela échoue, il offrira une compensation monétaire.

Chapitres 2-3 : La porte de Baldur

Les Ménestrels, Jaheira et Khalid, demandent aux héros de se rendre à à la Porte de Baldur et de rencontrer un autre Ménestrels nommé Imoen. Imoen sait que les Zhentarim pillent les anciennes forteresses du Trône de Fer. Elle craint qu'ils n'aient découvert quelque chose qui pourrait à nouveau déstabiliser la ville. Elle veut que les héros s'introduisent dans le quartier général de Zhentarim et apprennent ce qu'ils peuvent. Après avoir vaincu l'assassin de Zhentarim, Montaron, les héros apprennent l'existence de l'expédition de Xzar dans le Bois-Manteau.

à la Porte de Baldur, les héros peuvent croiser d'autres accroche d'aventure qui mènent au Bois-Manteau. Le voyou elfes, Coran, engage les héros pour trouvé son ami Xan. Xan enquêtait sur les mystérieux assassins Drider quand il a disparu. Coran a découvert le cadavre d'un des ravisseurs de Xan, une araignée sabre de Bois-Manteau, que Xan a dû tuer.

Une sorcière nommée Dynaheir s'occupera aussi des héros. Elle a enquêté sur le comportement étrange de la Flore et de la faune de Bois-Manteau. Il semble que la forêt s'agrandit de jour en jour. Elle a envoyé son protecteur, un ranger nommé Minsc, dans le Bois-Manteau pour enquêter, mais il n'est pas revenu.

Chapitres 4-7: Bois-Manteau

Les héros poursuivent leurs pistes dans le Bois-Manteau. Xzar se trouve dans les anciennes exploitations minières du trône de fer, au cœur de la forêt. Xan est devenu un serviteur involontaire de l'elfe noir Viconia. Elle repose dans un énorme nid d'araignées géantes et de Drider. Minsc est prisonnier de Faldorn et des druides de l'ombre.

Chapitre 8 : Retour à la porte de Baldur

De retour à la Porte de Baldur, les héros doivent faire face à toutes les menaces qu'ils n'ont pas résolues.
à Bois-Manteau. Si Xzar n'a pas été vaincu, alors il se préparera à accomplir le rituel pour devenir un dieu. Il ignore que si le rituel entraînera la mort de milliers de personnes, il ne fera pas de lui un dieu. Si Faldorn n'a pas été vaincu, alors le Bois-Manteau perdra des milliers de graines à travers la rivière Chionthar. Ces graines atterriront dans les rues de la Porte de Baldur et pousseront dans des arbres à croissance rapide. La ville risque soudain d'être dévorée par la forêt !

Si les héros ont fait face à toutes les menaces, alors il y a un méchant final à affronter. Un Sorcier Rouge nommé Edwin a utilisé sa magie pour espionner les plans des Zhentarim et des Ménestrels. Quand les héros sont arrivés à la Porte de Baldur, il s'est tourné vers eux. Il se retourne maintenant contre les héros pour essayer de voler ce pour quoi ils ont travaillé si dur.

Diriger Les Backgrounds épiques

Enfant de Bhaal

L'Enfant de Bhaal apprendra que le chef du Zhentarim, Xzar, est aussi un enfant de Bhaal.

- Quand les héros vaincront Montaron, ils trouveront des lettres sur son corps qui révèlent que Xzar est un fils de Rejeton de Bhaal, et qu'il essaie de découvrir les recherches de Sarevok. Cette connaissance secrète permettrait à n'importe quel enfant de Bhaal de déverrouiller ses pouvoirs divins latents et Xzar a
- l'intention de le faire. Dans les mines de Bois-Manteau, les héros peuvent découvrir plusieurs secrets sur les Rejeton de Bhaal parmi les recherches que Xzar a réunies.
- - Quand les héros vaincront Xzar, l'Enfant de Bhaal se sentira temporairement plus fort pendant une semaine. Il gagne le l'avantage d'une potion d'héroïsme pendant ce temps.
- - Si les héros découvrent le rituel de Davaeorn dans les mines de Bois-Manteau, l'Enfant de Bhaal peut l'utiliser pour débloquer la capacité à se transformer en Tueuse.

Le clone éveillé

Le Clone Éveillé apprendra que la seule façon de gagner une âme est de trouvé une arme intelligente.

- Quand les héros rencontrent Imoen dans la Porte de Baldur, elle explique qu'il y a peut-être un moyen pour le clone éveillé de gagner une âme. Une arme intelligente est imprégnée d'une âme. Il y a des rituels qui pourraient transférer cette âme dans le corps du clone éveillé sans changer leur identité.
- - Si les héros entrent en contact avec Dynaheir, elle leur dira qu'elle connaît une arme intelligente, un couteau de lune. Un bladesinger elfique nommé Xan possède une telle lame. Normalement, il ne se séparerait jamais de l'arme, mais il y a des rumeurs selon lesquelles quelque chose serait arrivé au bladesinger.
- - Quand les héros rencontreront Coran, il révélera qu'il pense que Xan a été pris dans le Bois-Manteau.
- - Si les héros sauvent Xan, alors le bladesinger est prêt à abandonner sa lame de lune pour aider le clone éveillé. Il offe même d'emmener le clone éveillé à Evereska où le rituel peut avoir lieu.
- - Si Xan est tué, alors le clone réveillé peut prendre la lame de lune. Dynaheir pense que le Wychlaran dans la loitaine Rachéménie peut effectuer un rituel qui transférerait l'âme de la lame au clone éveillé.

Le dernier empereur

Le Dernier Empereur apprendra que les Druides de l'Ombre ont une base dans le Bois-Manteau, et ils ont le sarcophage qu'il ou elle cherche.
- Quand les héros vaincront Montaron, ils découvriront des lettres qui révèlent que les Zhentarim sont entrés par effraction dans la salle des merveilles et ont ouvert le sarcophage du dernier Empereur. Ils donnèrent le couvercle du sarcophage à Faldorn, le chef des druides de l'ombre.
- Le couvercle du sarcophage se trouve dans la tanière des guenaude sous l'arbre de l'ombre. Le Dernier Empereur peut lire toutes les inscriptions sur le couvercle. Ce faisant, il déverrouille ses capacités latentes.

Réincarné

Les Réincarnés apprennent que les Druides de l'Ombre ont une base dans le Bois-Manteau, et ils connaissent probablement l'emplacement du trésor du dragon.

- - Si les héros rencontrent Dynaheir, elle les charge d'enquêter sur les druides de l'ombre et leur révèle où ils se trouvent.
- - A l'Arbre d'ombre, le trésor du Réincarné est rangé dans la chambre des guenaudes..

Avancement des personnages

Vous pouvez utiliser les récompenses XP standard pour vaincre les monstres et les défis. Ces XP peuvent être répartis entre les héros à la fin de chaque session. Vous pouvez également distribuer des récompenses d'XP pour avoir complété chaque chapitre de l'histoire. C'est facultatif, mais c'est un très bon moyen de rattraper le retard d'XP des héros.

Ci-dessous est une présentation de ce que devrait être le niveau des héros à différent points dans l'aventure. Il montre également des récompenses XP appropriées pour l'accomplissement de diverses tâches.

Niveaux de personnage suggérés

Region	Niveau à l'arrivée	récompense xp pour l'histoire
Route commércial	2nd	100 XP par hero
Porte de Baldur	3rd	300 XP par hero
Sous la Porte de Baldur	4th	500 XP par hero
Bois-Manteau	5th	500 XP par hero
Retour à la Porte de Baldur	6th	1000 XP par hero

Diriger l'Aventure en 1489 DR

Ce livre est écrit en supposant qu'il a lieu un an après la défaite de Sarevok et du trône de fer (1369 DR). Cependant, si un maître de donjon veut diriger l'aventure à l'époque des royaumes oubliés où la plupart des aventures de la 5e édition prend place, alors cela peut être fait avec quelques modifications. Dans ce cas, cent vingt ans se sont écoulés depuis la crise du fer.

Ci-dessous se trouve un tableau de tous les PNJ majeurs qui apparaissent dans l'aventure. Utilisez ce tableau pour déterminer l'état de chaque personnages en 1489 DR. Vous pouvez également utiliser cette table pour déterminer les remplacements appropriés pour chaque PNJ si l'un de vos joueurs a décidé de jouer comme eux.

Ajustement des personnagesnon-joueurs

personnages	Statut en1489	Remplacement du PNJ si ce personnage est utilisé par un joueur
Coran	En tant qu'elfe, il est relativement inchangé et peut encore offrir la quête pour retrouver Xan.	Un éclaireur elfe qui est le frère de Xan.
Dynaheir	Mort. Elle devrait être remplacée par un mage Wychlaran envoyé de Rachéménie pour travailler avec Minsc.	Mage Wychlaran envoyé de Rasheménie pour trouver Minsc.
Edwin	Il a utilisé la magie pour prolonger sa vie et est obsédé par la découverte des secrets de la transformation en liche.Il peut être le méchant du Retour à la Porte de Baldur.	Archimage des sorcier rouge échappant aux purges de Szass à Thay.
Faldorn	Son lien avec la Féérie lui a donné une longue vie contre nature.Elle peut être la méchante du chapitre de l'Arbre de l'Ombre.	Un autre leader des druides de l'ombre. Utilisez les statistiques de Faldorn en annexe.
Imoen	C'est un clone de l'Imoen original, réveillé par les Ménestrels après avoir été pendant un siècle en stase.	**Le dragon fée qui est assis invisiblement sur l'épaule d'un jeune éclaireur Ménestrels.**
Jaheira	A part quelques mèches d'argent dans ses cheveux, elle est relativement inchangée et peut encore être l'une des principales contacte Ménestrels	Chevalière humaine membre des Ménestrels.
Kagain	Plus vieux et plus grincheux, mais toujours en vie. Il peut rester l'un des méchants de La Porte de Baldur.	Enlevez la rencontre de la porte de Baldur avec Kagain.
Khalid	Mort. Il devrait être remplacé par un coautl polymorphe qui travaille pour les Ménestrels.	Coautl polymorphe travaillant avec les Ménestrels.
Kivan	En tant qu'elfe, il est relativement inchangé et peut rester une menace dans le Bois-Manteau.	Enlever la rencontre avec Bois-Manteau.
Minsc	A été pétrifié pendant un siècle, mais est maintenant de retour et travaille avec un autre wychlaran.	Rashemen berserker qui idolâtre la légende de Minsc.
Montaron	Xzar a aidé à prolonger sa vie. Il peut encore être le méchant dans le chapitre Sous la Porte de Baldur.	veteran. Zhentarim
Viconia	En tant qu'elfe, elle est relativement inchangée et peut encore être la méchante dans le chapitre Le Nid.	**Remplacez-la par un Drider qui a passé un marché avec Xzar.**
Xan	En tant qu'elfe, il est relativement inchangé et peut encore être prisonnier de Viconia dans le chapitre Le Nid.	Remplacez-le par un mage elfe.
Xzar	Il a utilisé la nécromancie pour prolonger sa vie et peut encore être le méchant du chapitre les Mines de Bois-Manteau.	Remplacez-le par un mage drow qui est un agent de Zhentarim et aussi un enfant de Bhaal.

Chapitre 1 : La Route de la Côte

l'aventure commence a Brasamical. Khalid (annexe D) a pris contact avec les héros par des contacts mutuels, des troupes en ville ou toute autre méthode adaptée à l'histoire de chaque héros. Il cherche des gens qui peuvent l'aider à sauver sa femme Jaheira d'une horde de Grouilleux qui les a piégé.
tous les deux près du Bois-Manteau.
A ce stade de l'histoire, Khalid est entièrement concentré en sauvant Jaheira. Une fois qu'il aura été réuni avec sa femme, il révélera qu'ils travaillent tous les deux.
en mission secrète pour les Ménestrels. Khalid et Jaheira tenteront ensuite de recruter les héros pour les accompagner dans leur voyage vers la Porte de Baldur et d'enquêter sur les dangers qui menacent d'engloutir la ville.

Il y a un an, la côte de l'épée a failli être plongée dans une guerre. Une organisation commerciale connue sous le nom de Trône de fer a manipulé les grandes nations, la Porte de Baldur et Amn, vers la guerre, avide de profits qui proviendraient d'un tel conflit. Les plans du trône de fer ont été découverts et contrer par un groupe d'intrépides aventuriers et magiciens. Connus sous le nom des Ménestrels. Bien que la guerre ait été évitée, le trône de fer était simplement une facade qui cachait des menaces bien plus grandes. Les dirigeants du trône de fer s'étaient imprudemment impliqués avec de nombreuses entités dangereuses. Ils ont engagé des sorciers sans scrupules pour étudier des secrets magiques qu'il valait mieux oublier. Ils ont fait des pactes avec des hommes assoiffés de pouvoir qui voulaient devenir des dieux. Ils ont engagé des assassins métamorphes qui pouvaient infiltrer les salles du trône des grands royaumes. Bien que le trône de fer ai été brisé, le mal qu'ils ont déchaîné se cache encore dans la ville de la Porte de Baldur. Vous savez tout cela parce que les Ménestrels vous ont récemment contacté pour obtenir de l'aide. Un de leurs agents, un homme du nom de Khalid, vous a envoyé une missive urgente requérant que vous le rencontriez dans une taverne fortifiée.le long de la côte, appelé l'amical refuge du bras

L'Auberge de Brasamical

L'Auberge de Brasamical est un établissement situé dans un ancien donjon en pierre au centre d'un petit hameau le long de la route de la côte. C'est un point d'arrêt pour de nombreuses caravanes en provenance des pays du sud : Amn, Tethyr et Calimshan. Le fait que l'auberge soit un forteresse la met à l'abri des nombreuses bêtes dangereuses qui hantent le Bois-Manteau et le Bois des dents tranchantes.

Les propriétaires de l'auberge sont les gnomes Bentley (CG mage) et Gellana Mirrorshade (CG prêtre). Ils dirigent l'auberge depuis près d'un siècle et sont respectés par les marchands d'Amn et de la Porte de Baldur. Ils maintiennent la paix de leur établissement par la confiscation des armes de tous les voyageurs qui viennent dans leurs établissement

Ils insistent aussi pour que les sorciers et autres lanceurs de sorts attachent un de leurs pouces à leur ceinture.

Un sanctuaire à Garl Glittergold (le dieu gnome de la chance, de la protection et de la ruse) est situé à l'extérieur du donjon. Gellana se trouve souvent ici et est prête à aider ceux qui en ont besoin pour un petit don.

En raison de son importance en tant que point de passage sûr le long de la route de la côte, un petit détachement de 20 soldats des poing enflamé (appelé "les poings") est logé au Refuge. Le détachement est commandé par un sergent grisonnant nommé Lusee (ancien combattant LN), qui suit avec lassitude tout ordre donné par Bentley ou Gellana.

L'intérieur

Les lourdes portes en bois s'ouvrent sur une accueillante salle,   baignée d'une lumière chaude issue de lanterne. L'auberge est remplie de clients habillés de vêtements variés, a la fois familiers et exotiques. Parmi eux se dressent une poignée de soldats armurés qui portent tous l'insigne distinctif d'un poing serré entouré de flamme.
Alors que votre groupe franchit le seuil de l'auberge, l'un de ces soldats s'approche de vous, désignant vos armes de sont avant-bras gantelé. Il dit : "Vous n'aurez pas besoin d'armes ici. Laissez-les avec moi, et je vous les rendrai à votre départ."

Plusieurs soldats du Poing Enflammé restent dans la salle principale De l'Auberge de Brasamical pour s'assurer qu'il n'y ait jamais de violence. Ils demanderont les armes des héros et exigeront que les lanceurs de sorts attachent un pouce à leur ceinture avec une ficelle. Si un lanceur de sorts n'a pas de ficelle (ou de ceinture), alors les soldats leur en fourniront une ou les deux. L'auberge du Brasamical est toujours occupé avec des marchands d'aussi loin au sud que Calimport et aussi loin au nord que Eauprofonde. C'est un mélange d'humains, de nains, de gnomes, de halflings, et même de quelques elfes.

Khalid est assis dans un coin bien éclairé, attendant l'arrivée des héros. Dès qu'il les verra, il les amènera à sa table.

Le plaidoyer de Khalid

Quand les héros s'approchent de Khalid, lisez ce qui suit :

Avec une grimace, le demi-elfe se tient debout pour vous saluer. Son front plissé et recouvert de sueur, sa peau naturellement tanné est blanchie d'une pâleur maladive.
"Merci de vous joindre à moi ! Je m'appelle Khalid, bégaie-t-il. "Je souhaite engager un groupe d'aventuriers pour aider au sauvetage de ma femme. Elle a été emportée par des Grouilleux après que notre camp ait été envahi il y a moins d'un jour. On aurait dit que leur horde se dirigeait vers le Bois-Manteau, non loin d'ici."
Après avoir remarqué quelques regards confus, Khalid explique : "Les Grouilleux sont un type t d'humanoïde vicieux et sauvage. Personne ne sait d'où ils viennent, mais les créatures

ont ravagé la côte de l'épée depuis une dizaine d'années. Ils hibernent comme des ours pendant l'hiver, pour revenir l'année suivante,dans les plus fortes chaleur de l'été."

"Les Grouilleux mangent habituellement leurs victimes, mais pour une raison quelconque, ils ont gardé ma Jaheira en vie. Nos alliances partagent un lien magique, voyez-vous. Ce sera une tâche dangereuse, mais j'ai de l'or ! Voulez-vous m'aider ?"

Khalid offre 50 Po à chacun des héros pour leurs aide mais il peut être poussé à payer un montant de 10 Po supplémentaires par héros (sa bourse entière). Si nécessaire,
il offrira tout ce qu'il possède, y compris ses armes.
et une armure. Si les héros sont d'accord, il souhaite partir immédiatement. Il sait que les Grouilleux se sont dirigés vers l'ouest, vers Bois-Manteau, avec leurs prisonniers.
Si les héros demandent pourquoi ils s'occupent d'une mission de sauvetage plutôt que de la plus grande tâche à laquelle il a fait allusion dans son message, Khalid leur explique que sa femme connaît les détails de la mission des Ménestrels, Une fois qu'elle sera en sécurité, elle pourra expliquer la suite.

Khalid veut accompagner les héros. En raison des blessures qu'il a subies, Khalid n'est pas dans sa meilleure forme. Il est malade d'une affliction étrange, et à moins qu'il ne soit guéri par un sort de restauration inférieure, il aura l'état empoisonné pour toute l'aventure. Lorsqu'il est empoisonné, son maximum de points de dommage est réduit de moitié.

Khalid ne se rend pas compte qu'il a été infesté de limaces de Grouilleux. Dans un mois, elles sortiront de son corps et le tueront.

Rumeur à L'Auberge de Brasamical

Ce sont des rumeurs que les héros peuvent apprendre en parlant au barman, en écoutant les conversations à table ou en se renseignant.

- L'infestation de Grouilleux est particulièrement grave cette saison. Des hordes ont été repérées près de la route de la côte, au nord et au sud de l'auberge du Brasamical. Ils ont attaqué plusieurs caravanes.
- Certains marchands rapportent qu'ils peuvent voir les arbres du Bois-Manteau depuis la route de la côte... ce qui est impossible, car la forêt est à des kilomètres de là. L'un
- des héros qui a aidé à faire tomber le trône de fer a perdu sa femme à cause des Grouilleux.
- - Les Zhentarim ont été actifs dans la région. On suppose qu'ils ont repris une grande partie des opérations de l'ancien Trône de fer.
- - Plus personne ne va chasser dans la forêt de Bois-Manteau, avec les rumeurs d'araignées géantes et de loups qui marchent sur deux pattes.
- - La Porte de Baldur est de plus en plus dangereux ces derniers temps, surtout dans la ville basse.

Il y a deux sortes de gens sur la côte des épées, je crois. Tout d'abord, il y a ceux qui frappe le malin direct dans son arrière-train . Deuxièmement, il y a ceux qui ont besoin de se faire botter les fesses !
Facile, non ? Boo le pense aussi..

Bois-Manteau

Il ne faut que quelques heures pour rejoindre le camp où Khalid et Jaheira ont été pris en embuscade. Il est proche des frontières de Bois-Manteau.

L'odeur de pourriture et le bourdonnement des mouches assaillent vos sens bien avant que le camp en ruines ne soit visible. Des cadavres d'humanoïdes et de créatures poilues et grotesques jonchent le sol. Peu de corps sont encore en un seul morceau, et la plupart sont à moitié mangés. Des tentes déchirées et des engins brisés sont éparpillés parmi les morts et piétinés dans la terre."Je jure que le Bois-Manteau n'était pas aussi près de notre camp avant ", note Khalid, montrant du doigt la forêt dense qui se dresse à proximité. Il est facile de voir comment ces bois ont mérité leur nom : si peu de lumière peut percer l'épaisse canopée que tout le sol forestier reste enveloppé d'ombre.

Les Grouilleux sont faciles à suivre. Une jet réussi DC10 de Sagesse (Survie) révéle qu'il y a du y avoir une centaine d'entre eux. Si les héros en parlent avec Khalid, il expliquera que les Grouilleux voyagent en hordes pendant la nuit, puis s'enterrent dans des monticules de terre peu profonds pendant la journée. Tant qu'ils ne croisent pas les Grouilleux la nuit, ils n'auront pas à affronter toute la horde.

La trace des Grouilleux longe la limite de la forêt de Bois-Manteau.

Terriers de Grouilleux

A quelques kilomètres du sentier, les héros croiseront une petite bande de Grouilleux enterrés sous terre.

Une douzaine de monticules de terre fraîchement retournée s'entassent à l'orée de la forêt. Chacun a à peu près la taille d'une petite chèvre, à l'exception d'un gros au centre. La disposition de ces monticules étranges est chaotique et désordonnée, sans qu'il n'y ait de schéma apparent dans leur construction...

Les Grouilleux ont seulement un score passif de Sagesse (Perception) de 5 quand ils sont enterrés. Cependant, si les héros s'approchent à moins de 3 mètre d'un monticule sans essayer d'être furtifs, alors les douze Grouilleux sortiront tous et attaqueront. Les Grouilleux émergeront également si l'un d'entre eux est attaqué ou si le grand monticule est perturbé.

Lorsqu'ils sont provoqués, les Grouilleux tenteront rapidement d'encercler et de submerger les héros. S'il fait jour, alors les Grouilleux sont désavantagés dans leurs attaques. Si les héros ont bêtement perturbé les monticules la nuit, alors ils sont dans une bataille beaucoup plus difficile.

Marchand mort

Le grand monticule est un marchand humain mort ligoté. Son corps a plusieurs blessures horribles où quelque chose essayait clairement de le ronger de l'intérieur. Sur son corps il y a une petite bourse avec 15 Po et 35 Pa.

La Horde Gibberling

La principale horde de Grouilleux est située à quelques kilomètres au nord, le long du Bois-Manteau à partir des premier monticules de Grouilleux

> Etendus devant vous, des centaines de monticules de terre. Bien que la plupart d'entre eux soient petits et identiques à ceux que vous avez rencontrées auparavant, quatre grandes piles peuvent être vues éparpillées entre eux. Le nombre de monticules fait qu'il est difficile de trouver un chemin dégagé sans déranger les monstres qui dorment.

Il y a 250 monticules de terre, dont chacun contient un Grouilleux. Si les héros s'approchent à moins de 3 mètres d'un monticule sans essayer d'être furtif, alors 3d4 Grouilleux émergeront et attaqueront. Après cela, d'autres 1d4 Grouilleux émergeront à chaque tour.

Prisonniers infestés

Il y a quatre grands monticules de terre. Dans chacun des monticules se trouve un prisonnier ligoté qui a été infesté de limaces de Grouilleux. Ces limaces germeront et éclateront dans le mois, tuant l'hôte. Les bébés Grouilleux atteindront leur taille adulte dans la semaine qui suit la sortie de leur hôte. Un sort de restauration inférieure tuera toutes les limaces. Jaheira est l'un des prisonniers, tandis que les trois autres sont des marchands humains d'Amn (roturiers LN).

Les prisonniers peuvent être libérés en utilisant une action pour les déterrer et une action pour les détacher. Les déterrer réveillera les 2d4 Grouilleux les plus proches à moins que le héros qui les déterre ne réussisse un test de Dextérité (discrétion) DC 10.

Si un Grouilleux commence à se réveiller, Khalid choisira immédiatement le monticule de terre approprié et détachera sa femme en un seul tour. Il criera ensuite aux héros de s'enfuir. Les Grouilleux poursuivront tous ceux qui courent pendant 1d4 rounds avant d'abandonner et de se retourner vers la horde principale pour se réenterrer.

Je n'ai aucune patience pour l'ingérence de cet insupportable Ménestrels, Jaheira. Mais il semble qu'elle et son mari étaient des compatriotes du sage Gorion, qui était un mage d'une puissance considérable, malgré le fait qu'il vivait dans ce trou retiré du monde. Je devrais garder un oeil sur les Ménestrels. Peut-être qu'ils pourraient me mener à certains des secrets de Gorion.
Il semble que deux forces se déplacent contre la porte de la ville de Baldur à la fois : le Zhentarim et les druides de l'ombre. Les Ménestrels vont sûrement leur résister, et la ville sera laissée dans le chaos. Pour quelqu'un de mon génie, c'est une opportunité inestimable. ***Edwin***

La mission des Ménestrels à la Porte de Baldur

Une fois que Jaheira (annexe D) sera en sécurité, elle utilisera sa magie pour se guérir elle-même, Khalid, et tous les autres marchands qui ont été sauvés. Elle remerciera ensuite les héros et tentera de les recruter au sein des Ménestrels.

> Une fois à l'abri de la horde de Grouilleux, Jaheira se met immédiatement au travail pour se guérir et guérir les autres survivants avec sa magie druidique. Ce n'est qu'à la fin de cette tâche qu'elle s'adresse directement à votre groupe.
> "Merci pour votre aide", dit-elle avec un épais accent téthyrien. "Je ne sais pas se que mon mari vous a révéler, mais Khalid et moi sommes membres d'un groupe appelé les Ménestrels. Il est de notre devoir juré de protéger les habitants de Faerûn et de maintenir l'équilibre dans ce pays. Quand nous avons été attaqués par ces monstres, nous étions en route vers la Porte de Baldur pour rencontrer une de nos amies, Imoen. Elle croit qu'une menace croissante a pris racine dans la ville, et elle a demandé notre aide pour la faire sortir de l'ombre. Votre groupe a fait ses preuves et nous serions honorés que vous vous joigniez à nous lors de nos voyages.

Jaheira tentera de faire appel à la bonne volonté du groupe de faire le bien, mais à défaut, elle leur offrira 100 Po chacun. Elle insinuera également que tout " butin " qu'ils trouveront dans leur mission leur appartiendra, y compris peut-être quelques objets magiques et potentiel trésor.

Se rendre à la Porte de Baldur ne prend qu'une journée à partir de l'endroit où se trouve la horde de Grouilleux . Jaheira veut rencontrer Imoen à la taverne Elfsong.

Si les héros décident de camper une nuit avant d'atteindre la Porte de Baldur, ils seront attaqués par des 3d4 Grouilleux en pleine nuit. Après trois rounds de combat, 1d4 Grouilleux supplémentaires commenceront à arriver à chaque round pour les 10 rounds suivants.Après quelques tours, Jaheira et Khalid proposeront de courir vers la sécurité de la ville.

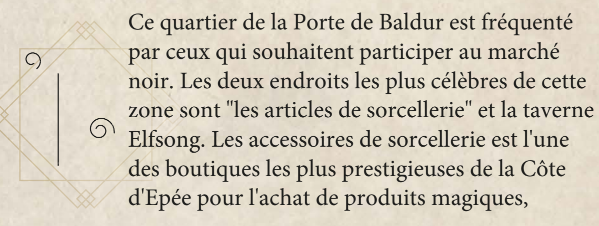
L'aide des Ménestrels

La Porte de Baldur présente de nombreux dangers inattendus. Si vous dirigez l'aventure avec un groupe de moins de 4 héros, alors vous pourriez envisager de renforcer les rangs du parti avec quelques PNJ à ce stade. Jaheira peut recruter les recrues des Ménestrels à la taverne Elfsong à la Porte de Baldur. Chaque joueur peut prendre le contrôle d'une recrue, qui agit à l'initiative de son PJ.

- - Tharka (acolyte gnome CB) est un jeune prêtre excitable de Gond qui est impatient d'impressionner Jaheira.
- - Denton (LN halfling espion) est un lâche grincheux qui se plaint constamment quand il reçoit des ordres.
- - Heinrich (soldat nain NB) est un vieil ami de Khalid qui a une dépendance au jeu.

Vous pouvez également envisager de donner suffisamment d'XP pour atteindre le 2ème niveau avant qu'ils n'entrent dans la ville.

Chapitre 2 : Porte de Baldur, District Sud-Ouest



Ce quartier de la Porte de Baldur est fréquenté par ceux qui souhaitent participer au marché noir. Les deux endroits les plus célèbres de cette zone sont "les articles de sorcellerie" et la taverne Elfsong. Les accessoires de sorcellerie est l'une des boutiques les plus prestigieuses de la Côte d'Epée pour l'achat de produits magiques, parchemins, objets et autres babioles. La taverne Elfsong est un lieu de prédilection pour certains des pirates et hors-la-loi les plus dangereux de la région.

Il y a quelques mois, les Zhentarim se sont installés dans cette partie de la ville et ont acheté plusieurs bâtiments. Puis, ils ont commencé à exiger de l'argent pour la protection de toutes les entreprises de la région. Ceux qui ont résisté ont été harcelés et violemment menacés, et certains ont même eux des membres de leur famille kidnapper et pris en otage.

PNJ importants

Ceci est un résumé des PNJ importants dans cette partie de la ville. Voir l'annexe D pour de plus amples renseignements.
- Coran est un voyou elfes notoire qui fréquente la Taverne Elfsong.
- Dynaheir est une sorcière de la mystérieuse nation de Rasheménie et une alliée des Ménestrels.
- Edwin est un magicien rouge complice qui a secrètement pris le contrôle des Articles de Sorcellerie.
- - Imoen est une magicienne et une Ménestrels, mais Edwin la retient secrètement prisonnière. Il a remplacé Imoen par un redoutable doppelganger.
- - Kagain est un mercenaire nain grincheux qui travaille actuellement pour le Zhentarim.
- - Montaron est le chef psychopathe de la "famille" Zhentarim qui opère à la Porte de Baldur.

Rencontres et événements

Quand les héros arrivent à la Porte de Baldur, faites les rencontres suivantes.

Rencontre : Arrivée en ville

D'imposants remparts se dressent devant vous, encerclant la ville de Baldur. La route mène à la seule brèche visible dans ces impressionnantes structures de pierre, un portail ouvert tout aussi massif. Cependant, la route à travers la porte est actuellement bloquée par de nombreuses figures qui échangent des mots et des pièces de monnaie. Une douzaine de gardes bien armés saluent un groupe de marchands aux vêtements exotiques, leurs chariots ornés de soie rouge et jaune. L'un des gardes se tient sur le côté, comptant apparemment sur ses doigts alors qu'elle observe la caravane.

Les gardes à l'entrée de la ville demanderont **1 Pc** pour chaque personne et animal. Ils demanderont aux héros pourquoi ils sont venus à la Porte de Baldur, mais ils écouteront à peine les réponses avant de leur faire signe d'entrer dans la ville.

Rencontre : Arrivée dans le district du Sud-Ouest

Les rues surpeuplées de la ville basse sont chaotiques et déstabilisantes. Les odeurs de viande fumée et de pain frais jaillissent des nombreuses échoppes qui se disputent votre attention. Mais tout le monde ici n'est pas là pour gagner honnêtement sa vie. Un regard attentif remarquera les innombrables gamins de la ville qui saisissent les bourses des imprudents, etque les groupes de voyous exceptionnellement bien coordonnés qui rôdent dans les ruelles.

Si Khalid et Jaheira sont avec les héros, ils iront directement à la Taverne Elfsong (A1). Ils encourageront les héros à les accompagner, en expliquant que cette partie de la ville a été infiltré par des membres du Zhentarim et n'est pas sûre. Si les héros insistent pour continuer leur propre chemin, Jaheira leur fera savoir qu'elle restera au Elfsong avec son mari et Imoen.

Rencontre : Rencontre avec Imoen

Imoen (annexe D) est assise à une table d'angle dans la taverne Elfsong, en train de pratiquer un tour de magie qu'elle a récemment appris : Main du mage. Elle utilise son nouveau talent magique pour renverser les tasses de pirates assis à une table de l'autre côté de la salle principale de la taverne. Quand elle voit Khalid et Jaheira, elle fait signe avec enthousiasme. Si les héros s'approchent d'Imoen, lisez ce qui suit :

"He ! Je m'appelle Imoen ", dit la jeune femme qui saute de son siège pour vous saluer. "Jaheira et Khalid vous font assez confiance pour vous amener ici, alors je vais vous confier un secret." Elle vous fait signe de l'approcher, et sa voix devient un murmure. "Je suis une Ménestrels", dit-elle avec désinvolture, puis elle rit avec éclat."Nous, les Ménestrels, pensons que les Zhentarim préparent un mauvais coup . Cela n'est pas nouveau, mais on pense que ça pourrait être important ! Assez grand pour mettre toute la ville en danger ! Avec le démantèlement du trône de fer, les Zhent ramassent les morceaux, reprennent leurs vieilles planques et leurs entreprises douteuses, légales ou non. En plus de leur argent, le Trône de Fer avait aussi une grande quantité de magie de leur côté, et les Zhents essaient de la trouver. C'est ce qui nous inquiète. Je veux que vous trouviez quelques Zhents connus, que vous les suiviez discrètement, et que vous appreniez ce que vous pouvez. Je sais que vous pouvez le faire !"

Imoen veut que les héros suivent les membres connus du Zhentarim et apprennent ce qu'ils font. Elle dit que les Ménestrels sont prêts à payer chaque héros 200 Po pour des informations sur ce que les Zhentarim ont fait dans les anciennes bases du trône de fer.

Une fois que les héros ont fini de parler à Imoen. ils seront interrompu par la bande de pirates à qui Imoen jouait un tour auparavant . Lisez ce qui suit :

> De l'autre côté de la pièce, un groupe d'hommes et de femmes à l'allure rude se lèvent simultanément de leur table et marchent vers votre groupe. Furieux, l'un d'eux s'avance et dit : "Je sais qu'il y avait quelqu'un qui jouait avec la magie, qui essayait de gâcher notre soirée avec de la bière renversée. L'équipage et moi sommes là pour vous montrer qu'il ne faut pas se moquer de nous."

Il y a huit pirates et un **capitaine** pirate. Ces pirates ont été engagés par **Montaron**, un agent de Zhentarim, pour tenter de tuer Imoen et ses amis Ménestrels. Ils attendaient l'arrivée de Khalid et Jaheira, il faut donc des discours exceptionnellement persuasifs (Persuasion DC 20) pour que les pirates se retirent. Si les pirates ne peuvent pas être dissuadés ils vont sortir leurs armes et attaquer.

Si le capitaine pirate est tué, son équipage fait demi-tour et s'enfuit. Pour que le combat se déroule rapidement, demandez à trois pirates d'engager Jaheira, Khalid et Imoen séparément. Le combat entre les Ménestrels et les pirates continuera jusqu'à ce que les héros aient gagné, après quoi ces autres pirates se sauveront.

Les hommes de main d'Elfsong restent à l'écart du Combat. Certains d'entre eux sont d'anciens marins qui naviguaient sur le même bateau que les pirates. Cependant, ils ne les aiment pas assez pour risquer leur vie.

Imoen Doppelganger

L'Imoen que le parti rencontre ici est en fait un **redoutable Doppelganger** qui travaille pour le Sorcier Rouge **Edwin** (voir annexe D). Le Doppelganger continuera la ruse tout au long de l'aventure. Ce n'est que lorsque les héros auront finalement vaincu les Zhentarim que le double révélera sa véritable nature. Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre 8 : Retour à la Porte de Baldur.

Quête principale : Enquêter sur le Zhentarim

Si les héros décident d'enquêter sur les Zhentarim, Imoen leur suggère de parler avec les différents commerçants du quartier. Elle sait que les Zhentarim réclament de l'argent pour leur protection, ce qui ne les a pas rendus très populaires. Peut-être que l'un des commerçants pourrait savoir où trouver les planques des Zhentarim. Les héros pourraient aussi essayer de suivre les voyous qui sont régulièrement envoyés récupérer l'argent des rackets.

Des commerçants menacés

La meilleure façon pour le groupe de traquer les Zhentarim est probablement de demander aux commerçants de ce quartier ce qu'il savent. Des rumeurs dans la taverne Elfsong suggèrent que Zook (A25), Khemed (A16), Seraphina (A13), et Orel (A4) ont tous été menacés par des voyous de Zhentarim.

Motivation Des Backgrounds épiques

Si vos joueurs utilisent des Background épiques, vous devrez peut-être leur fournir une motivation supplémentaire pour chasser le Zhentarim. Suivez les conseils suivants pour que les héros restent investis dans l'histoire.

Enfant de Bhaal. si les recherches de Sarevok existent toujours, c'est presque certainement entre les mains des Zhentarim maintenant.

Le clone éveillé. Il sera beaucoup plus facile pour les Ménestrels de vous aider à trouver une âme lorsque la ville sera hors de danger.

Le Dernier Empereur. Seul le Zhentarim aurait l'audace de faire un hold-up dans le Grand Temple des Merveilles. Ils ont probablement votre sarcophage.

Le Réincarné. Les Ménestrels soupçonnent qu'il y a un lien entre les Zhentarim et les druides de l'ombre. Les druides ont peu d'utilité d'un trésor de dragon.

Rencontre : Kagain

Lorsque les héros attirent l'attention des Zhentarim en posant trop de questions ou en pénétrant par effraction dans une de leurs planques, ils envoient le mercenaire Kagain (annexe D) pour les chasser de la ville ou les tuer.

Si les joueurs ont besoin d'une piste, une rencontre avec Kagain est un bon moyen de les diriger vers la prochaine étape de l'aventure. Kagain ne devrait pas affronter les héros avant qu'ils aient exploré la Porte de Baldur et causé des ennuis aux Zhentarim pendant quelques jours.

> En descendant la rue, vous vous rendez compte soudain qu'elle est étrangement vide. D'une rue latérale, un nain lourdement blindé sort et se place directement sur votre chemin. Il soulève une hache à l'allure inquiétante et vous défient : "Vous vous êtes fait les mauvais ennemis. Les Zhentarim n'aiment pas trop les imbéciles qui se mêlent de leurs affaires. Et ils me paient bien pour me débarrasser de vous. Je vous donnent une chance de quitter la ville, sinon je vais devoir vous tuez !"

Kagain a quatre **Malfrat** sur les toits qui lui fourniront un support d'arbalète lors du combat. Si Kagain est réduit à la moitié des points de vie, il se rendra et offrira son aide au groupe en échange de sa vie.

Kagain a été payé 100 Po pour affronter le groupe et est heureux de partager cette information. Si le groupe offre le double du salaire (200 Po), alors il se fera un plaisir de changer de camp. Il peut montrer au groupe où se trouvent les planques de Zhentarim. Kagain suggérera que les héros attaquent le salon de coiffure et expliquera qu'il a été repris par des doppelgangers employés par les Zhentarim. Le sous-sol du salon de coiffure est relié au donjon où se trouve le chef des Zhentarim.

Trésor

Kagain a une note de Montaron qui lui dit de tuer les héros. Il a également un petit journal qui décrit les emplois qu'il a occupés au cours de la dernière année. La dernière entrée décrit son travail pour le Zhentarim. Il décrit également le salon de coiffure, comment il a été

infiltré par des doppelgangers, et comment il mène au donjon où se trouve Montaron. Kagain a une bourse avec 45 Pp et 87 Po.

Rencontre facultative : Dynaheir

Dynaheir contacte les héros quelques jours après leur arrivée.

> Une femme finement vêtue, à la peau foncée et à la prestance royale, s'approche de votre groupe. "Vous êtes les guerriers qui ont sauvé Jaheira", dit-elle ou demande-t-elle. Avec son accent étrange, vous ne pouvez pas en être sûr. "vous m'aiderez à retrouver mon cher Minsc."
> Il faut un moment avant qu'elle ne remarque votre confusion et se présente. "Oh ! Mes excuses. Je m'appelle Dynaheir. Mon compagnon, Minsc, et moi avions l'habitude de voyager avec Khalid, Jaheira et Imoen. Mais Minsc a disparu dans le Bois-Manteau , et je crains le pire. Je n'aurais pas dû l'envoyer seul pour enquêter sur l'étrangeté qui est apparue dans les bois ces derniers temps. Voulez-vous m'aider à le trouver ?"

Dynaheir a enquêté sur le comportement étrange de la flore et de la faune de Bois-Manteau . Elle a envoyé son protecteur, Minsc, pour enquêter, mais il n'est pas revenu. Elle est à la recherche de quelqu'un qui est prêt à entrer dans le Bois-Manteau pour trouvé ce qui est arrivé à Minsc. Elle cherche également de l'aide pour son enquête sur les récents événements étranges qui ont eu lieu dans la forêt.

Rencontre facultative : Coran

Organisez cette rencontre lorsque les héros visitent l'une des tavernes de la ville.

> Un bel elfe sort en trébuchant d'une taverne voisine, en bredouillant les paroles d'une ballade elfique. Bien qu'il semble être de bonne humeur, sa voix mélodieuse est teintée de tristesse. Il tire de la flasque sur sa hanche, grimaces, et te regarde.
> "Hé ! Vous êtes le groupe que je cherchais", crie-t-il avant de se diriger vers vous en titubant

Coran (annexe D) est ivre et déprimé. Son ami et amant occasionnel, Xan, a disparu et il a besoin d'aide pour le trouvé. Coran explique que Xan enquêtait sur les mystérieuse "araignés assassin" quand il a disparu. Le seul indice qui restait à Coran était l'énorme cadavre d'une araignée sabre, qui avait manifestement été tué par Xan quand il a été kidnappé.

Coran sait que les araignées sabres sont indigènes au Bois-Manteau . Il ne sait pas pourquoi les araignées ont gardé Xan en vie, mais il est prêt à payer cher quiconque veut entrer dans le Bois-Manteau et le ramener. Il est évident que Coran aime beaucoup Xan, mais le roublar elfes a une peur mortelle des araignées qui rôdent dans le Bois-Manteau . La lâcheté de Coran l'a poussé à boire jusqu'à lce qu'il s'endorme tous les soirs.

La Porte de Baldur est bien plus excitant que Château-Suif . Il se passe toujours quelque chose ici ! Chaque jour, il y a de nouveaux navires dans le port transportant des marchand de pays lointans.
Vous pouvez trouver toutes sortes de belle chose à acheter dans le marché, mais j'adorerais mettre la main sur certains de ces artefacts dans le Hall des merveilles. Ce ne sont pas les aventures qui manquent dans cette ville, non monsieur !

— *Imoen*

Rencontres Aléatoire Mineure

Ces rencontres sont un moyen facile d'ajouter de la couleur aux rues de la ville. Roulez sur le tableau ci-dessous chaque fois que vous voulez que quelque chose d'inhabituel se produise dans la ville.

Rencontres aléatoires mineures

Jour (d20)	Nuit(d20)	Rencontre
1–2	1–2	Quelqu'un vide un pot de chambre sur la tête d'un héros
3–4	–	Un prêtre d'Ilmater presque nu se flagelle dans la rue
–	3–4	Une catin siffle les héros
5–6	–	Un jongleur divertit une petite foule d'enfants
7–8	5–6	Un chat est poursuivi par une meute de chiens affamés
9–10	7–8	Un voyou vante les mérite d'un casino
11–12	9–10	Un clochard mendie
13–14	11–12	Un mendiant feint de ne pas avoir de jambes.
15–16	13–14	La garde de la ville poursuit une pickpocket
17–18	–	Les enfants courent dans la rue en jouant et bouscule les héros.
–	15–16	Une patrouille du poing enflammé arrête les héros et les interroge.
–	17–18	Une fille avec un couteau poursuit un homme l'accusant d'adultère.
–	19–20	Un homme trébuche hors d'un immeuble et vomit, puis s'effondre.
19–20	–	Un garçon se fait tabasser par un gang de garçon plus agé

Rencontre Aléatoire de Combat

Les rencontres suivantes peuvent être utilisées pour ajouter des combats potentiels dans les rues de Baldur. N'hésitez pas à les utiliser quand vous le jugez approprié. Vous pouvez choisir de lancer une fois par jour et une fois par nuit passée en ville.

Rencontre Aléatoire de Combat dans le District du Sud-Ouest

Jour(d20)	Nuit (d20)	Rencontre
1–10	1–8	pas de rencontre
11–12	9–10	Agresseurs
–	11–12	Pirates
13–14	–	Un groupe de voleur
–	13–14	Araignée assassins
–	15–16	cambrioleur
15–16	–	molesteur de femme
17–18	17–18	jeune nobles ivre
19–20	19–20	voyous Zhentarim

Agresseurs (Nuit)

Les cris d'une femme résonnent dans une ruelle voisine : "A l'aide ! S'il vous plaît, ils vont me tuer !" Un rire brutal se fait entendre entre ses cris avant qu'elle ne continue : "A l'aide ! La bonté a-t-elle quitté cette ville ?" En enquêtant, vous trouvez un duo d'hommes grossiers et brutaux qui repoussent à tour de rôle une femme en loques à chaque fois qu'elle se lève.

C'est un piège tendu à un gang de **malfrat**. La femme (**espion**) est membre du gang et joue son rôle de victime. Deux autres voyous sont cachés au coin de la rue. Une fois que les héros sont engagés avec les malfrats, les malfrats cachés et la femme attaqueront par derrière.

Pirates (Nuit)

Sur la route, un petit groupe d'hommes semble traîner un sac lourd vers les docks. Même dans la faible lumière du soir, vous pouvez voir qu'ils sont couverts de tatouages et bien bronzés par les mois passés en mer. De temps en temps, le sac commence à se tortiller, et les pirates sont obligés de s'arrêter et de neutraliser a coup de pied

Il y a six **pirates** et un **capitaine pirate.** Ils ont capturé un jeune noble qui est venu bêtement dans ce quartier de la ville à la recherche prostitué. Les pirates ont l'intention de rançonner le garçon.

Un groupe de voleur (Jour)

Une bande de gamins courent dans les rues, rient et se tapent parfois dans le dos. Le groupe se dirige vers votre groupe, continuant leurs jeux pendant qu'ils vous bousculent . Avant que vous puissiez réagir, les enfants se dispersent dans toutes les directions.

Chacun des héros aura été la cible d'un pickpocket adolescent. Utilisez des statistiques de **Roturier** pour eux, avec la compétence supplémentaire d'**escamotage +3.** Chacune des pickpocket doit faire un jet d'escamotage contre la perception passive de sa cible. Ceux qui réussissent obtiennent au hasard un objet de valeur ou la bourse de la cible. Ils essaient ensuite de s'échapper. N'hésitez pas à utiliser les règles de poursuite du Dungeon Master's Guide.

Araignée assassins (Nuit)

Juste devant, d'épais brins d'une substance collante se sont étirés entre deux maisons, bloquant votre chemin. Des bruits de cliquetis peuvent être entendus d'en haut. Il ne faut pas longtemps pour trouver la source à la fois des sons et de l'obstruction, deux énormes araignées se précipitent le long des côtés de chaque bâtiment, leurs nombreux yeux noirs dirigés sur votre groupe.

Les héros sont pris en embuscade par une **araignée géante** et quatre **araignées-loups géantes.** Ces créatures se battent jusqu'à la mort.

Cambrioleur (Nuit)

Au détour d'un coin de rue, un groupe de cambrioleurs sortent par la fenêtre d'une maison voisine. L'un se tient au sol tandis que les deux autres descendent maladroitement en rappel le long du mur, surchargés de leurs butins. Le voleur au sol regarde rapidement dans votre direction avant de se retourner vers les autres.

Ce sont trois voleurs (espions NM) qui viennent de cambrioler une maison. Ils n'ont aucune envie de battre, mais ils se défendront s'ils sont attaqués. Ils transportent des bijoux, de l'argenterie, des bougeoirs et d'autres objets de valeur volés d'une valeur de 250 Po.

molesteur de femme (Jour)

"Je suis désolée ! S'il te plaît, non..." les mots de la femme sont écourtés lorsqu'un homme la gifle et la roue de coup dans une ruelle sale. son haleine alcoolisé peut-être sentie à plusieurs mètres de distance, la foule de la ville fait semblant de ne pas remarquer la scène. Deux enfants en pleurs se blottissent ensemble à quelques mètres du couple.

L'homme l'a surprise en train de le tromper. C'est un soldat retraité du poing enflammé et un formidable guerrier (**berserker** NM). Il est ivre et se met en colère contre tous ceux qui tentent de s'en mêler.

Jeune nobles ivre(N'importe quand)

> Une bande de jeunes hommes bien habillés titubent dans la rue en direction de votre groupe. Le groupe rit bruyamment, et émet des bribes de chansons paillarde et des remarques obscènes, sans se préoccuper de qui pourrais les entendre.
> L'un d'entre eux vous repère et s'éloigne du groupe en direction de votre groupe, faisant signe à ses compagnons de le suivre.
> "Salut et bienvenus, ô grands aventuriers !" dit le chef avec un salut sarcastique.
> "Vous êtes ici pour sauver la ville des rats d'égout, alors ? Ou peut-être commencerez-vous par quelque chose de plus petit ? demande un autre.
> "Regarde sa petite épée ! Tu sais t'en servir ? se moque un tiers.

Les nobles sont ivres et à la recherche d'un combat. Si les héros répondent à leurs insultes, l'un des nobles considérera son honneur entaché. Il y a six **nobles**, tous actuellement ivres (et donc en statut empoisonnés).

Voyous Zhent (N'importe quand)

> Vous remarquez que les rues de la ville sont étrangement désertes, à l'exception d'une paire d'imposants personnages à capuchon qui se dirigent vers vous. Les pas lourds attirent votre attention sur les deux autres derrière vous. L'un réduit la distance pendant que son partenaire dégaine une arbalète en marmonnant "Vous vous êtes mêlés des affaires des mauvaises personnes".

Ces quatre **bandits** ont été engagés par les Zhentarim pour tuer les héros. Ils sont aidés par deux **Gobelours** qui se cachent dans l'ombre d'une ruelle. Un des bandits a une note sur son corps qui offers 50 Po pour chacune des têtes des héros. Il est signé par un certain Montaron.

Emplacements clés

A1. Taverne d'Elfsong

> Votre groupe pénètre sur le sol en briques rouges d'une taverne bondée mais sans prétention. L'endroit est étrangement calme, à part le murmure de ses clients. Contrairement aux établissements similaires que vous avez rencontrés, il n'y a pas une seule note de musique dans l'air. Les clients vous regardent avec méfiance.

La taverne Elfsong est une taverne assez ordinaire avec deux étages. La salle offre les services classique, nourriture et boissons, tandis que les salles de réunion privées peuvent être louées à l'étage pour 1 pièce d'argent par jour. Elle est fréquentée par les mercenaires et ceux qui recherchent leurs services. L'Elfsong est également fréquenté par les personnes de mauvaise réputation et est bien connu comme endroit de recel. Les hommes de garde (quatre **malfrats** qui patrouillent la taverne) ferment les yeux sur la plupart des activités illégales, mais interviennent quand des bagarres éclatent.L'Elfsong est nommé d'après l'apparition qui le hante. Jusqu'à tout récemment, on entendait une voix féminine fantomatique chanter une chanson de deuil en elfes, se lamentant sur un amour perdu en mer. Cependant, le spectre n'a pas été entendu depuis plusieurs mois. Malgré son absence, toute autre musique reste interdite.

PNJ notables

- **"Lady" Alyth Elendara** (CB femme demi-elfe **roturière**) est la propriétaire et barman occasionnelle de la taverne Elfsong. Elle conversera librement avec la plupart des aventuriers et est prête à partager certaines de ses expériences.
- - **Brevlik** (N male gnome **Capitaine Bandit**) adore parler de casse célèbres. Il racontera à qui veut l'entendre le vol du télescope en platine de la haute maison merveilleuses, ou le vol des tablettes de taxation dans le palais par les voleurs de l'ombre, ou des pantalons d'or de la Dame du Hall. Bien qu'il prétende être trop vieux pour participer lui-même à un casse aussi excitant, il est prêt à aider à planifier un casse pour la petite somme de 25 Po.
- - **Guleg** (LM mâle **mage** humain) est un Sorcier Rouge exilé de Thay. Il essaie de vendre les derniers joyaux magiques dont il a hérité. Ces articles comprennent : un anneau de protection (3 000 Po), des lunettes du nyctalope (750 Po) et un anneau de dérobade (2 500 Po). Il ne garde pas ces objets sur lui, mais dans une cachette secrète dans les égouts. Lorsqu'on lui donne l'or d'un objet, il utilise le sort de porte dimensionnelle pour accéder à la cachette. Bien qu'il y ait toujours 25% de chances qu'il décide de prendre l'argent et de s'enfuir.

Les rumeurs dans la taverne Elfsong

Ce sont des rumeurs que les héros peuvent apprendre en parlant au barman, en écoutant des conversations à table ou en demandant simplement autour d'eux.

- Des agents des Zhentarim ont été vus dans toute la ville. Ils posent beaucoup les mêmes questions, presque toujours au sujet des bastions récemment abandonnés du trône de fer. Il y a d'étranges rumeurs qui sortent du Bois-Manteau. Les
- voyageurs décrivent la forêt comme si elle avait grandie presque du jour au lendemain..

- Il y avait soi-disant un dragon vert dans le Bois-Manteau, mais personne ne l'a vu depuis un moment maintenant.
- Les soi-disant "Araignées Assassins" semblent tuer n'importe qui qui se frotte aux Zhentarim.

- - **Halbazzer Drin**, le propriétaire des Articles de Sorcellerie, semble avoir eu un comportement étrange ces dernières semaines. Il n'ouvre son magasin que quelques heures par jour et on le voit rarement à l'extérieur.
- - Une sorcière de Rashemen a fréquenté
- l'Elfsong et d'autres établissements à la recherche de mercenaires.
- - Le célèbre roublard elfe, Coran, a récemment noyé son chagrin dans le vin. Il semble qu'il ait perdu quelqu'un qui lui était très cher.


La Porte de Baldur Sud-Ouest
(Zone A)
07
21
19
17
27
32
30
23
01
22
29
20
15
06
26
05
08
18
02
28
24
13
25
09
10
03
04
16
31
33
14
12
11
0
25
50
75
100
Pieds

Les villes grouillent de décadence et de fausses l'hospitalité. L'Oakfather fournit plus que chacun d'entre nous ne le mérite. Exiger plus est de l'arrogance pitoyable.

Faldorn

Emplacements dans le sud-ouest de La Porte de Baldur

1. Taverne de Baldur
2. Salle des fêtes
3. Magasin du mason
4. Atelier de menuiserie
5. La boutique du tailleur
6. Temple d'ilmater
7. Planque Zhentarim
8. Forge de Roondar
9. Salle de jeu
10. Maison de khemed
11. Manoir d'istivin
12. Appartements Markyl's
13. Brasserie luckyfoot
14. Helm's Halls
15. Salon de coiffure
16. Boutique de Khemed
17. Maison de Bugmug
18. Appartements de Vladistak
19. Pompe funèbre
20. Auberge bon marché
21. Prison Zhentarim
22. Usurier Zhentarim
23. Maison de brutus
24. l'auberge du joueur
25. Boutique de Zook's
26. La blanchisserie betha's
27. Planque Zhentarim
28. La boulangerie de Lara
29. Manoir de Montaron
30. Les écuries de brutus
31. Place du marché
32. Orphelinat
33. Bazar magique

A2. Salle des fêtes

En entrant dans la salle de fête peu éclairée, vous découvrez un grand nombre d'hommes et de femmes plus ou moins déshabiller. Certains distraient les clients tandis que d'autres observent votre groupe. Tout près, une demi-orque particulièrement bien pourvue vous fait des œillades.

En remarquant votre entrée, une jeune hallfeline somptueusement vêtue se précipite de son bureau pour vous saluer. "Bienvenue, bienvenue !" dit-elle avec enthousiasme. "Vous ne trouverez pas de meilleure compagnie qu'ici ! Nous avons une sélection pour satisfaire tous les goûts, des gnomes aux elfes."

Cette salle de fête est l'une des façades du Zhentarim. Le Zhentarim s'est allié à l'une des prostituées halfline et a ensuite assassiné la maquerelle de la salle des fêtes. L'halfline, nommée Lavinia (**roturière** CN), est la nouvelle maquerelle. Lavinia est jeune et amouracher du chef du Zhentarim, **Montaron.**

Piège à miel

Si Lavinia reconnaît les héros comme des adversaires du Zhentarim, alors elle tentera de les convaincre de prendre part aux plaisirs de la salle des fêtes. Elle leur montrera la sélection d'hommes et de femmes qui sont disponibles et fera allusion aux plaisirs incomparables que l'on peut avoir au sous-sol. Dès que les héros seront en bonne compagnie, **Lavinia** enverra un messager à **Montaron** pour qu'il puisse envoyer un gang de 6 **Malfrats** pour tendre une embuscade aux héros. Voir les zones B50, B51 et B52 au chapitre 3 : Sous la barrière de Baldur pour plus de détails.

A3. Magasin du maçon

Ce bâtiment se distingue des autres bâtiments de la région par sa façade immaculée en pierre gris clair parfaitement taillée. Il est de toute évidence lavé régulièrement, il n'y a pas un bloc de pierre ou un morceau de mortier qui ne se trouve pas à sa place dans ses murs finement structurés. Une appellation simple, "Guthrie's", a été gravée dans le bloc de pierre au-dessus de la porte.

Guthrie Masonby (**roturièr** du LN) est un maçon expérimenté qui a construit et réparé plusieurs maisons dans ce secteur de la Porte de Baldur. Guthrie connaît mieux que quiconque la disposition des maisons et des sous-sols dans cette partie de la ville. Cependant, au cours des deux décennies de sa carrière, il a appris à se taire. Pour le faire parler il faudra le menacé ou utilisé la magie. S'il est forcer, il peut fournir aux héros une carte des égouts et des sous-sols.

A4. Atelier de menuiserie

L'un des bâtiments les mieux conservés de ce quartier, ce magasin a été construit en bois sombre. Même s'il est évident qu'il a été construit il y a quelque temps, les soin expérimenté ont permis de conserver la solidité de la structure et l'esthétique du bâtiment. Au-dessus de la porte d'entrée, il y a une pancarte qui dit "Menuisier".

Orel Charpentier (**roturier** de NB) a repris récemment l'entreprise de son père. Les malfrats de Zhentarim l'ont déjà racketté et ont exigé une partie hebdomadaire de ses gains. Ils ont même kidnappé son vieux père. Orel est furieux à ce sujet et prêt à aider quiconque vient poser des questions sur le Zhentarim.

Orel sait où se trouve la principale planque des Zhentarim (A7), mais il révélera que son voisin, Guthrie, pourrait être beaucoup plus utile contre les Zhentarim. Orel et Guthrie étaient autrefois en bons termes, mais Orel voit maintenant Guthrie comme un collègue en raison du refus du maçon de tenir tête au Zhentarim. Il sait que Guthrie a des cartes de toutes les maisons, des sous-sols et des égouts et il suggérera que les héros entrent par effraction et les volent. Les sous-sols de leurs deux magasins sont reliés, et Orel permettra aux héros d'utiliser son sous-sol pour accéder au sous-sol de Guthrie.

Si le groupe ramène son père vivant, Orel donnera aux héros 50 Po en récompense.

A5. La boutique du tailleur

Une robe grise est bien en évidence dans la vitrine de l'établissement. Contrairement aux vêtements à la mode qui l'entourent, la robe est un patchwork de couleurs avec des douzaines de pièces de tissu différentes qui s'entrechoquent. Chaque tache de couleur vive représente un objet banal.

Alvyn Filchbonter (**roturier** CB) est un tailleur gnome renommé. Originaire de Tethyr, il s'est enfui de ce pays lorsqu'une guerre civile a éclaté il y a des années. Alvyn vend des armures et des vêtements, y compris les dernières modes favorisées par la noblesse à la Porte de Baldur et à Eauprofonde. Quelqu'un qui porte de tels vêtements pourrait facilement passer pour un membre de la noblesse. Il vend aussi son vêtement le plus précieux, une **Robe d'objets pratique.** Une fausse version de cet article est affichée sur le devant de la boutique. L'objet réel est entreposé au sous-sol.

Vêtements à vendre

objet	Prix
Armure matelassée	5 Po
Armure en cuir	10 Po
Cuir clouté	45 Po
Robe d'objets pratique	250 Po
Vêtements, Fin	15 Po
Vêtements, de Mode	50 Po

A6. Temple d'ilmater

Vous tombez sur un petit temple, décoré avec rien de plus qu'un symbole représentant une paire de mains liées par un fil rouge. Devant le bâtiment, un chauve vêtu d'un simple pagne de lin blanc interpelle un petit groupe réuni devant lui. Tout le corps de l'homme est couvert de plaies, des croûtes fraîches aux cicatrices légères. Le prédicateur crie assez fort pour que les passants puissent aussi entendre ses paroles angoissantes : " Faerûn est condamné ! Et sans la grâce d'Ilmater, ainsi serez-vous ! Le rejeton de Bhaal marche déjà parmi vous, empoisonnant le cœur des rois et des enfants. La croyance en la souffrance bénie d'Ilmater est la seule chose qui peut conjurer cette corruption !"

Ce sanctuaire d'Ilmater est occupé par un prêtre fou nommé **Ander** (**acolyte** du CN). Bien qu'Ander est déséquilibré, il est assez lucide pour détester ce que les Zhentarim ont fait dans ce quartier de la ville. Le sous-sol sous le sanctuaire est relié à la tanière de Zhentarim. Ander est prêt à laisser quiconque s'oppose au Zhentarim utiliser cette entrée du sous-sol.

A7. Planque des Zhentarim

l'une des plus grandes structures de cette rue, les habitant de la Porte de Baldur semblent passer rapidement à côté de cet horrible immeuble de trois étages - ou éviter complètement son ombre. Bien qu'il y ait beaucoup de fenêtres, chacune est protégée par de lourdes barres de fer, ce qui occulte complètement l'intérieur.

Ce grand bâtiment de trois étages est la principale planque du Zhentarim. Toutes les portes et fenêtres sont verrouillées (DC 15 jet de dextérité à l'aide d'outils de crochetage)

Les Zhentarim qui vivent ici sont responsables du racket des commerçants locaux. Il y a huit **bandits** dirigés par un demi-orc Zhentarim nommé Glugg (**Malfrat** NM). Chacun d'entre eux a un **mastiff** de compagnie qui a été entraîné à attaquer sur commande.Dans la planque se trouve une échelle qui mène au complexe du sous-sol où les Zhentarim gardent la plupart de leurs esclaves. Deux fois par semaine, Glugg ira en patrouille avec quatre hommes (et leur mastiffs) pour faire leurs rondes et collecter de l'argent. Cela prend quelques heures. À leur retour, l'un des voyous descend l'argent à la cachette de Zhentarim dans les sous-sols.

A8. Forge de Roondar

En entrant dans la forge, vous êtes accueillis par un souffle d'air chaud transportant l'odeur âcre de la suie. Un nain trapu travaille à la forge, mais son regard semble perdu dans le vide. Plus près de la porte, un gnome à l'air nerveux, vêtu d'un tablier de forgeron, parle avec deux soldats. Bien qu'il fasse de son mieux pour donner l'image d'un forgeron et d'un vendeur experts, ses paroles sont empreintes d'un sentiment d'insécurité.

Roondar Halfshoe (**roturier** LB) est un forgeron gnome qui a vécu à la porte des Baldure toute sa vie. Ses compétences de forgeron sont plutôt moyennes et son entreprise a toujours été en difficulté. Sa fortune s'est récemment améliorée lorsqu'il a embauché un nain nommé Yeslick Orothiar (**vétéran** LB). Yeslick s'est avéré être un forgeron qualifié et dans les mois qu'il a travaillé pour Roondar, la clientèle du gnome a plus que triplé.

Yeslick est un sombre nain. Son clan, Orothiar, a été tué dans une inondation de mine il y a plus d'un siècle. Cette mine de fer était située dans le Bois-Manteau. Malheureusement pour Yeslick, il devint prisonnier du trône de fer quand ils apprirent l'existence de cette mine et voulurent la récupérer. Yeslick a retrouvé sa liberté lorsque le trône de fer a été exposé et détruit, mais il s'est retrouvé sans le sou et sans amis.

Yeslick a l'intention de travailler pour Roondar jusqu'à ce qu'il puisse gagner assez d'argent pour commencer une nouvelle vie ailleurs. Il a été forcé de garder un profile bas afin d'éviter les questions inquisitrice du Zhentarim sur le trône de fer. Cependant, il est prêt à aider quiconque a l'intention d'aller contre le Zhentarim. Il peut fournir des cartes pour la mine de fer du Bois-Manteau. Il connaît également les mots de passe nains qui ouvriront les chambres secrètes et les compartiments situés dans la mine.

Armes et armures à vendre

Toutes les armes et armures communes du Manuel du Joueur sont disponibles à la vente. De plus, Roondar a demandé à Yeslick de fabriquer plusieurs armures en utilisant du mithril et l'adamantium. Roondar garde ces objets enfermés au sous-sol. Roondar finance ces articles en s'endettant auprès des Zhentarim,ce qui la laissé profondément endetté. Yeslick n'est pas au courant de la dette.

Articles spéciaux de Roondar

Objet	prix
cotte de maille en Adamentium	400 Po
Chemise de maille en adamentium	300 Po
Armure d'écailles en adamentium	350 Po
Cotte de maille en Mitrhill	300 Po
Chemise de Maille en Mitrhil	200 Po
Cuirasse en Mithril	1000 Po

A9. Salle de jeu

> Le premier étage de cet établissement miteux est rempli de clients a la moralité douteuse . Une fumée épaisse et piquante plane dans l'air, obscurcissant votre vision. Vous êtes entouré par le murmure des joueurs, le mélange des cartes et le claquement des dés. Un cri incohérent se fait entendre de temps en temps dans les pièces du haut.

Cette tanière de jeu est gérée par les Zhentarim. Le rez de chaussé est l'endroit où se déroulent la plupart des jeux de hasard. Les deuxième et troisième étages sont les endroits où l'on joue à des jeux à enjeux élevés. Les salles ici sont sur invitation seulement. C'est au sous-sol que se déroulent des formes inhabituelles et souvent cruelles de paris. Un demi-orc nommé **Blooten Bigear** (Malfrat de CM) dirige la tanière avec l'aide d'une bande de six **bandits.**

A10. Maison de khemed

> Vous tombez sur une maison qui semble avoir déjà été très belle, mais après des années de mauvais entretien, elle montre de nombreux signes d'usure. Trois jeunes enfants aux cheveux noirs jouent dans la rue devant. Les odeurs de nourriture fortement épicée s'échappent des fenêtres de la maison.

Cette maison est la demeure d'une famille originaire du pays méridional de Calimshan. Le patriarche de la famille, Khemed, dirige la boutique attenante à la maison. Sa femme est morte il y a des années, le laissant s'occuper d'une douzaine de fils et de filles.

A11. Manoir d'istivin

> Bien que distinguée, la seule chose qui distingue ce beau manoir de ses voisins est son silence. L'homme à la peau foncée et musclée qui monte la garde à la porte est la seule indication que le domaine est occupé. L'homme regarde votre groupe avec une suspicion teinté d'ennui.

Ce manoir est construit sur une colline surplombant les maisons du bas. Un riche marchand de grains nommé **Istivin** (NB **noble)** vit seul dans la maison. En tant que demi-elfe, il a survécu à sa femme humaine et à leurs enfants.

Istivin emploie un guerrier Chultan nommé **Drengo** (**gladiateur** NG) comme garde. Drengo est aussi l'ami et l'amant d'Istivin. Istivin a observé les mouvements des Zhentarim dans les rues en contrebas, et il envoie souvent Drengo chercher des informations. Istivin est prêt à partager l'information avec toute personne qui envisage de s'opposer au Zhentarim.

A12. Appartements Markyl's

> Un grand bâtiment à plusieurs étages occupe la totalité de ce pâté de maisons. De là où vous vous tenez, vous pouvez à peine voir son toit plat. Une enseigne en filigrane doré portant l'inscription "Appartements Markyl's" est suspendue à un poteau près de l'entrée principale de l'immeuble.

L'un des nombreux complexes d'appartements de la Porte de Baldur, cet immeuble de six étages peut accueillir plusieurs centaines de personnes. Les personnes les plus pauvres vivent dans les plus haut étage, tandis que le rez de chaussé est l'endroit où vivent les plus de citoyens plus aisés. Le complexe d'appartements appartient à un nain nommé Markyl (**vétéran** NM). Après avoir fait fortune dans les mines de la Citadelle Felbarr dans le Grand Nord, Markyl s'installe ici pour devenir propriétaire. Il n'a aucune patience pour ceux qui sont en retard sur le loyer et emploie ses trois frères comme agents de police (**malfrat** NM).

A13. Brasserie luckyfoot

> L'air de l'entrepôt est rempli de l'odeur de la bière et d'un agréable parfum de levure. Des fûts et des tonneaux de toutes tailles sont empilés contre les murs. Une grande partie de l'équipement dispersé est plus petit que ce à quoi on pourrait s'attendre - apparemment conçu pour des mains de la taille d'un enfant.

Cette brasserie est dirigée par une famille de halflin qui vient tout juste de déménager de la ville de Gullykin. **Seraphina Luckyfoot** (**roturière** CB) est la fille du maire de Gullykin, un halflin qui dirige l'une des brasseries les plus prospères de la côte de l'épée. Lorsque son père décida qu'il voulait s'étendre jusqu'à la Porte de Baldur, il choisit Séraphine pour diriger l'entreprise. Séraphine est une femme fière d'avoir réussi dans une ville qui fait peu de concessions
pour les petit gens. Par conséquent, elle s'irrite de l'argent pour la protection qu'elle a été forcée de payer au Zhentarim. Séraphine aidera les adversaires du Zhentarim de toutes les manières possibles. Elle sait qu'il y a quelque chose d'étrange dans la famille des barbiers halflin de ce quartier. Elle croit qu'ils sont de mèche avec les Zhentarim.

A14. Helm's Halls

Il s'agit d'un complexe d'appartements de six étages qui abrite des centaines de citoyens parmi les plus pauvres de la Porte de Baldur. Un sanctuaire à Helm a été érigé dans la cour centrale. Ces appartements sont surveillés par une femme taciturne nommée **Sethra** (**roturière** LN). Elle est employée par la famille Ecudargent, propriétaire du complexe.

A15. Salon de coiffure

> L'intérieur du salon de coiffure est étonnamment animé et la plupart de ses sièges sont occupés. Un réseau de plates-formes court autour de chaque chaise, juste en dessous du niveau des yeux. Cinq barbiers halflins se tiennent sur les plateformes, qui mettent leurs tondeuses et leurs rasoirs à la bonne hauteur pour leurs clients beaucoup plus grands. Au-dessous d'eux, un sixième halflin s'affaire à balayer le sol.

Ce salon de coiffure est dirigé par la même famille depuis plus d'un siècle. Les Gloricklins sont une famille de halflings qui sont fiers d'avoir influencé les coiffures de la Porte de Baldur depuis des décénnies. Pour une seule pièce d'argent, les clients peuvent être lavés, rasés et taillés. Les Gloricklins ont des passerelles surélevées qui leur permettent de couper facilement les cheveux des gens de grande taille.

Famille de Doppelgangers

Depuis la chute du Trône de Fer, la famille Glorickin n'existe plus. Lorsqu'on a découvert que le Trône de fer employait des doppelgangers pour infiltrer leurs concurrents, une purge a été mise en branle. Le Poing enflammé a réussi à retrouver et à exterminer presque tous les doppelganger. Quelques-uns des métamorphes ont cependant pu se cacher dans le lieu le plus improbable : le salon de coiffure.

Les doppelgangers ont pris soin de ne pas assassiner tous les halflins en même temps. D'abord, ils ont appris les techniques de coiffure nécessaires pour compléter leur ruse. Puis ils ont tué les autres membres de la famille. Maintenant, les **doppelgangers** se déguisent en une famille de six barbiers halfling qualifiés, Osborn le père, Shaena la mère, les fils Reed, Perrin, et Finnan, et Jillian la fille.

Quand les Zhentarim sont arrivés, Osborn les a contactés et leur a offert ses services. Quand le Zhentarim identifies l'un de leurs clients comme gênant, la "famille" d'Osborn les tue et se fait passer pour eux. Ils jouent le rôle pendant quelques jours avant de disparaître, laissant derrière eux des preuves qui excusent la disparition.

A16. La boutique de Khemed

> L'abondance de marchandises dans cette modeste boutique laisse à peine assez d'espace pour que votre groupe puisse s'y déplacer en toute tranquillité. Un mur est entièrement dédié à une grande étagère qui contient des bouteilles de liquides de différentes couleurs, tandis qu'une autre abrite des livres, des journaux et des fournitures d'écriture. L'équipement de camping et les outils de spéléologie sont suspendus à des crochets à hauteur des yeux. Au comptoir, un homme à la peau bronzée et aux cernes foncés, les yeux injectés de sang, écrit dans un registre.

Ce magasin est tenu par un marchand calishite nommé Khemed (roturier LN). Khemed paie l'argent de la protection de Zhentarim sans se plaindre. Il a toujours eu à faire face à la méfiance à l'égard de ceux qui sont originaires de la région de Shining.

Sud. Cependant, les Zhentarim a pris un de ses fils quand il ne pouvait pas payer ses dettes de jeu. Le fils de Khemed est maintenant un otage des Zhentarim.

Khemed vend tout ce qui est indiqué dans le tableau équipement d'aventurier du Manuel du Joueur.

A17. Maison de Bugmug

> À l'intérieur de la maison se trouve un mélange éclectique d'ameublement de qualité qui, bien que coûteux semble suffisamment différent pour créer une impression de chaos. Une épaisse couche de poussière recouvre les nombreuses étagères et bibelots de la pièce. Un gnome sorcier se prélasse sur une minuscule chaise en velours rouge, flanquée de deux armure rouillés de taille humaine. Il lui faut un moment pour remarquer votre groupe avant qu'il ne crie : "Qui est là ?!"

Bugmug le Sourd (**espion** NM) est un membre respecté de la guilde des voleurs dela Porte de Baldur. Un ancien gnome dont l'ouïe a presque entièrement disparu, Bugmug communique presque entièrement par des cris rauques. Cependant, il est capable d'acheter presque n'importe quoi et de s'en débarrasser rapidement, peu importe l'objet ou la circonstance de son vol. Bugmug est assez intelligent pour ne pas faire de publicité pour ses services. Il se fait passer pour un cordonnier raté.

Les deux armures rouillées sont des **armures animées.**

A18. Appartements de Vladistak

Un complexe d'appartements de six étages construit sur une colline surplombant le quartier. L'appartement abrite des centaines de citoyens pauvres de la Porte de Baldur. Un balcon sur l'étage le plus haut surplombe les toits en contrebas.

Les appartements appartiennent à un Rashemi nommé Vladistak (**gladiateur** CM) qui est arrivé à la Porte de Baldur il y a dix ans. Vladistak était un guerrier Rashemi respecté jusqu'à ce qu'il soit charmé par un oni et forcé de kidnapper des femmes, des enfants et des personnes âgées pour se faire manger par la créature maléfique. Vladistak est lentement devenu fou de culpabilité, mais le murmure de l'Oni l'a convaincu que les gens qu'il sacrifiait n'étaient que du bétail. Vladistak sert maintenant l'Oni fidèlement et continue d'aider la créature a se nourrir avec les mendiants, les gosses de rue et les autres. L'oni dirigent actuellement les écuries (A30) et s'est déguisés en un grand guerrier nommé Brutus.

A19. Pompe funèbre

> Bien que visuellement impeccable, aucun nettoyage ne peut cacher complètement la puanteur de la mort dans cet établissement. Les deux femmes qui travaillent à l'intérieur portent des foulards qui couvrent leur bouche et leur nez. L'un d'eux éponge délicatement les restes d'un homme âgé avec un mélange aromatique de fleurs blanches et d'épices tandis que l'autre mélange des fioles de liquides non identifiables. Des tables recouvertes de toile tapissent le mur du fond. Il fait nettement plus frais à l'intérieur - un soulagement bienvenu dans la chaleur de l'été.

Deux femmes dirigent ce charnier, Umara (CB noble) et Fezim (NB roturier). Ils sont tous deux originaires d'Amn, mais sont arrivés à la porte de Baldur il y a dix ans. Umara était la fille d'un riche seigneur amnien, tandis que Fezim était un Palefrenier. Quand ils sont tombés amoureux, le père d'Umara a essayé de faire tuer Fezim. Les deux on pris la fuite pour la Porte de Baldur.

Ils sont considérés comme les meilleurs embaumeurs de la Porte de Baldur et sont souvent demandés par la noblesse de la ville haute. Tous deux détestent les Zhentarim, mais ils paient l'argent du racket sans se plaindre. Ils dirigent un orphelinat dans la maison qui est reliée à celle-ci. Le Zhentarim a récemment pris en otage l'une des jeunes orphelines, réclamant une rançon de 500 Po.

A20. Auberge bon marché

Ce bâtiment fournit des chambres bon marché pour ceux qui gardent leurs chevaux dans des écuries avec Brutus.

A21. Prison Zhentarim

Une maison lugubre et délabrée se distingue des autres bâtiments de cette rue, dont le terrain est envahi par les mauvaises herbes. D'épaisses planches de bois recouvrent toutes les fenêtres et les portes visibles. Malgré son apparence abandonnée, des cris étouffés s'échappent parfois de l'intérieur.

C'est ici que les Zhentarim gardent les prisonniers. La plupart des prisonniers sont détenus ici comme otages ou comme esclaves potentiels pour être vendus au marché. D'autres sont des citoyens qui ont simplement fui les Zhent. La seule façon d'accéder au bâtiment est par la planque à côté, à moins que quelqu'un ne veuille percer les planches de l'une des portes ou des fenêtres.

Il y a toujours six **malfrats** dans l'immeuble, chacun commandant son propre **mastiff.**

A22. Usurier Zhentarim

Contrairement aux autres propriétés dans les environs, un flot régulier de roturiers entre et sort de ce manoir. Les barreaux métalliques sur toutes les fenêtres de la structure, ainsi que les gardes armés qui patrouillent le terrain, indiquent clairement que la maison a été transformée en une sorte de commerce, probablement profitable.

C'est ici que les Zhentarim font la plupart de leurs affaires. L'une de leurs principales activités est le prêt d'argent. Ils achètent et vendent aussi des contrats de mercenaires. Le principal usurier est un nain nommé Bickle Goldteeth (LM **noble)**. Il a quatre **Malfrat** qui le protègent en permanence.

A23. Maison de brutus

C'est ici que vit Brutus. C'est un désordre chaotique sans objets de valeur. Cependant, le grenier possède un coffre où Brutus range sa richesse , 1 000 Po en pièces variées.

A24. l'auberge du joueur

Ce bâtiment de trois étages offre des chambres bon marché pour ceux qui visitent la salle de jeu

A25. La boutique de Zook

Ce magasin est à grossièrement divisé au milieu en deux parties . À droite se trouvent des rangées de vitrines, à l'intérieur desquelles reposent des groupes d'objets allant des encres de qualité et aux marteaux et burins robustes. A gauche, des instruments de musique de toutes sortes sont suspendus à des crochets. Le propriétaire gnome est assis sur un tabouret derrière un bureau près de la porte d'entrée, où il nettoie soigneusement un ensemble d'outils de bricoleur.

Ce magasin bien rangé est tenu par un gnome nommé Zook Ganook (**roturier** NB). Zook vend des outils et des instruments de musique. Tout ce qui figure dans le tableau des outils du Guide du Joueur est disponible à la vente ici. Zook a d'abord résisté à la demande de Zhentarim pour de l'argent de la protection, mais il est devenu obtempéré après la capture de sa femme, Donella. Il n'aidera personne contre les Zhentarim, mais si quelqu'un lui rend Donella, il leur permettra de prendre gratuitement **200 Po** d'outils et d'instruments dans sa boutique.

A26. La blanchisserie de Betha

Vous arrivez dans un immeuble animé de quatre étages avec des vêtements propres et du linge blanc immaculé suspendu à des lignes à l'avant. Contrairement à ce que l'on pourrait attendre d'une lessive, l'odeur distincte de l'urine s'échappe de l'intérieur, ainsi que l'odeur âcre d'eau de Javel.

Ce bâtiment de quatre étages est l'endroit où la plupart des citoyens de la ville basse font leur lessive. Il est dirigé par une femme obèse nommée Betha Jorlun (**roturière** du LB). Betha est une femme joviale, qui connaît les noms de tous ses clients par cœur. Elle a une peur mortelle des Zhentarim et paie sa protection sans se plaindre. Bien qu'elle ne veuille pas s'opposer au Zhentarim, elle orientera toute personne qui demande vers avec Orel charpentier.

A27. Planque Zhentarim

Ce bâtiment de quatre étages ressemble suffisamment à ses voisins pour que la plupart d'entre eux ne lui jettent pas un coup d'œil. Cependant, une inspection plus approfondie révèle que le bâtiment a été fortement fortifié avec des barres de fer à travers toutes ses fenêtres, et ses serrures ont été équipées d'un blindage.

Ce bâtiment de quatre étages est une planque de Zhentarim. Toutes les portes et fenêtres sont verrouillées (DC 15 - jet de dextérité avec des outils de crochetage). Il est utilisé comme refuge mieux

pour la plupart des malfrat, voleurs et assassins employés par les Zhentarim. A tout moment, il y aura une douzaine de bandits, quatre **malfrats** et quatre **Gobelours** qui dormiront dans différentes pièces de l'immeuble. Deux autres **malfrats** gardent l'entrée. Ils donneront l'alerte si quelqu'un essaie d'entrer.

A28. La boulangerie de Lara

L'intérieur de cette boulangerie est très lumineuse et d'une propreté impeccable. Du parfum intense de levain à l'arôme chaud des petits pains à la cannelle, les produits de la boutique compensent leur manque d'attrait visuel par une odeur absolument délicieuse. Les clients attentifs remarquent que l'homme qui s'occupe du comptoir a des mains faites de bois poli..

La boulangerie est gérée par un homme nommé Froth Lackhands (**garde** LN). Froth était un soldat du poing enflammé, il a perdu ses deux mains lors d'une expédition dans les jungles de Chult. Il a investi ses économies pour démarrer cette boulangerie. Sa femme, Lara (**roturière** NB), s'occupe de la cuisson.

A29. Manoir de Montaron

A première vue, ce "manoir" peut être confondu avec une taverne, et le bâtiment a probablement servi à cette fin dans une vie antérieure. Par les fenêtres ouvertes, vous pouvez voir des pièces somptueusement aménagées, surchargées, avec des meubles en bois luxueux et des draperies en velours, toutes disposées sans soin. Beaucoup de ces objets sont miniature, comme s'ils étaient faits pour un enfant. Malgré la richesse évidente des habitants de la maison, le domaine a grand besoin de nettoyage et d'entretien.

Montaron et Xzar utilisent cette maison pour dormir et pour divertir des visiteurs importants tels que d'autres leaders Zhentarim. Les portes sont toutes fermées, mais les fenêtres ne sont pas barrées. Montaron et Xzar sont rarement chez eux, mais la maison est toujours gardée par une demi-douzaine de **Malfrats**.

A30. Les écuries de Brutus

Une cour envahi par les mauvaises herbes achemine les clients vers l'une des plus grandes écuries de la ville. Grâce à ses portes grandes ouvertes, vous pouvez voir des dizaines de boxes à l'intérieur. En plus des chevaux de différentes races, l'écurie possède également des ânes, des mulets et plusieurs chiens assez grands pour qu'un gnome ou un halflin puisse y monter. On y trouve également deux étranges créatures de la taille d'un cheval, avec le dos et les orteils courbés à la place des sabots, et qui ont la taille d'un cheval.

Ces écuries sont utilisées par de nombreuses personnes de mauvaise réputation. L'homme qui dirige les écuries est un grand guerrier nommé Brutus. Brutus emploie une demi-douzaine de **Malfrats** pour protéger les chevaux. Il sait que sa clientèle n'est pas très indulgente. S'il arrive quelque chose à l'un des chevaux de l'écurie, Brutus indemnisera le propriétaire de sa propre poche.

Brutus est en réalité, un **Oni.** Il utilise sa capacité à changer de forme pour garder son identité cachée. Brutus a trouvé que cette partie de la Porte de Baldur lui procurait une belle vie. En raison du flux des criminels, pirates et autres membres de l'underground criminel, personne ne remarque quand quelqu'un disparaît. Brutus utilise son sous-sol pour accéder aux chambres de l'auberge de l'écurie et au complexe d'appartements de Vladistov.

Brutus peut vendre au groupe n'importe laquelle des montures listées dans le Manuel du Joueur, à l'exception des éléphants. Il peut également fournir des selleries, des harnais et des véhicules tractés.

A31. Place du marché

Ce marché en plein air est de loin l'endroit le plus fréquenté que vous ayez parcouru à l'intérieur des murs de la ville. Des étals ombragés et des tentes colorées, les marchands vendent une gamme étonnante de marchandises. La charrette la plus proche de vous regorge de produits exotiques, dont des fruits rouges ronds de la taille d'un poing d'homme. Dans l'un des étals , une marchande montre la qualité de ses produits à l'aide d'un mannequin d'entraînement bien usé. Son voisin, un homme âgé vêtu d'un chapeau pointu, se tient devant des étagères de boules de cristal, de baguettes magiques sculptées.

Tout ce qui est énuméré dans le tableau équipement d'aventurier du Manuel du Joueur peut être trouvé sur ce marché.

A32. Orphelinat

Attenant au pompe funèbre, il y a une vue beaucoup plus agréable : Une maison confortable au toit de chaume. Devant, un groupe d'une demi-douzaine d'enfants jouent dans la petite cour de la maison, leurs pitreries se débordant à l'occasion dans la rue. Les enfants prennent évidemment soin d'éviter d'être une nuisance, surtout près des pompes funèbres.

C'est la maison d'Umara et de Fezim, les propriétaires des pompes funèbres. Ils gèrent leur maison comme un orphelinat, accueillant des enfants qui n'ont nulle part où aller. Il y a habituellement une demi-douzaine d'enfants âgés de 8 à 16 ans qui vivent à la maison. Umara et Fezim sont strictes sur leurs règles. Si l'un des enfants qui vit à la maison est pris en flagrant délit de vol ou de harcèlement, il est expulsé et ne peut plus revenir.

Il y a des gens bien dans cette partie de la ville, même s'il faut plisser les yeux pour les voir de temps en temps

— Imoen



A33. Bazar magique

La douce lueur des lumières magiques multicolores illumine les sols et les étagères en pierre exquise des articles de sorcellerie. En son centre, une imposante étagère circulaire est remplie de bouteilles contenant des substances de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. Un comptoir entoure l'étalage, protégeant la marchandise délicate des clients maladroits (et vice versa).

Logé dans un bâtiment en forme de dôme bleu et orange, les articles de sorcellerie sont une destination populaire pour les touristes et les Balduriens intéressés par les arcanes. Le propriétaire de la boutique, Halbazzer Drin (LN **mage** humain), est propriétaire l vend des baguettes, des parchemins et des potions. Il mentionne qu'il cherche à acheter des mèches de cheveux de dryade, de nymphe ou de sirène pour 500 Po. Si on lui demande pourquoi, il expliquera que ces objets peuvent être utilisés pour créer une cape de nymphe. Si quelqu'un devait lui fournir le matériel, il serait également heureux de fabriquer la cape pour un prix de 250 Po.

Doppelganger
Le vrai Halbazzer Drin est en fait retenu prisonnier par un Sorcier Rouge nommé **Edwin** (voir annexe D). Edwin a emprisonné Halbazzer au sous-sol sous le magasin et s'est associé à un **redoutable doppelganger** qui se fait passer pour Halbazzer afin de conserver les apparences.

Ha ! Même avec mon intellect sans pareil, je n'aurais jamais pu prédire que les doppelgangers s'avéreraient si utiles. Donnez-moi une douzaine de créatures de ce genre, et je pourrais conquérir cette misérable ville. Donnez-m'en cent, et je pourrais conquérir tout Faerûn !

Edwin

Articles à vendre

Articles à vendre

La boutique propose une petite sélection d'objets magiques et de potions à vendre. De plus, il y a des parchemins pour chaque sort de magicien de 1er et 2ème niveau qui sont énumérés dans le Manuel du Joueur.

Objets magiques a vendre

Objet magique	Prix
Cruche alchimique	200 Po
Sac sans fond	500 Po
Poussière de disparition	100 Po
Potion de clairvoyance	150 Po
Potion d'escalade	50 Po
Potion de souffle enflammé	150 Po
Potion d'agrandissement	100 Po
Potion de forcede géant	200 Po
Parchemin de Mage level 1	100 Po
Parchemin de Mage level 2	200 Po

Chapitre 3 : Sous la porte de Baldur

les égouts et les sous-sols de la Porte de Baldur sont parmi les plus développés au monde. Cependant, au fil des décennies, ils sont devenus infestés de créatures répugnantes, comme les charognards rampants et les rats géants.

L'accès aux égouts peut se faire à travers les sous-sols des maisons ou à travers des grilles d'égout dans les rues. Les sections illuminées de l'égout sur la carte ci-dessous correspondent aux grilles d'égout sur la carte de la rue en haut.

Rencontres au hasard

Chaque fois que les héros voyagent dans les égouts qui relient les sous-sols, il y a une chance de faire une rencontre au hasard. La nuit, les égouts deviennent plus dangereux.

Rencontres au hasard sous la porte de Baldur

Jour (d20)	Nuit(d20)	Rencontre
1–16	1–10	Pas de rencontre
17	11–12	Gobelours
18	13–14	Charognard rampant
19	15–19	Nuée de rats
20	19–20	Malfrat Zentharim

Gobelour

Pendant que votre groupe traîne dans les égouts, vous évitez avec précaution la saleté. Soudain, plusieurs grosses bêtes à fourrure jaillissent de l'eau : des Gobelours ! L'un d'eux grogne et balance son arme, détruisant un pan du mur de brique en poussière alors qu'il manque de peu sa cible.

Les **Gobelours** ont la surprise si leur jet de discrétion est plus élevé que le meilleur score de perception passive parmi les héros. Il y a trois Gobelours dans le gang. Ils sont au service des Zhentarim.

Charognard Rampant

Vous arrivez à un endroit dans l'égout où la puanteur de la saleté et de la décomposition devient écrasante, au point où vous ratez presque le bruit des mandibules et des corps bouffis qui se glissent dans la crasse. Plusieurs énormes vermines de la taille d'un cheval se précipitent vers vous. Ils ressemblent à un croisement entre une énorme larve et un mille-pattes - et ils semblent très, très affamés.

Il y a deux **charognards rampant** qui chassent dans les égouts en quête de repas faciles..

Nuée de Rats

En fouillant dans les égouts, on s'habitue aux couinements fréquents des rongeurs. Mais ces cris sont rapidement devenus une symphonie centrée sur un point devant vous, dont le volume augmente progressivement. Bientôt, vous vous retrouverez face à une vague déferlante de rats d'égout qui se tortillent.

Il y a 1d4 de **Nuée de rats** qui s'approchent des héros. Une fois que l'un des essaims aura été détruit, les autres fuient

Les Malfrats Zhentarim

Au détour d'un virage, une scène douteuse se déroule devant vous : En traversant les égouts, un groupe de quatre malfrats, dont deux ont du mal à traîner entre eux le corps inconscient d'un jeune homme beaucoup plus grand et musclé. Les deux derniers se chamaillent, se passant un grand morceau de parchemin déplié entre eux pendant qu'ils marchent.

Il y a quatre **Malfrats** Zhentarim qui retournent à leur base. Ils ont capturé un voyageur de l'extérieur de la ville, et ils ont l'intention de le vendre comme esclave. Le voyageur est un marchand d'Amn (**roturier** LB).

Escaliers reliés aux bâtiments de surface

B1. Taverne d'Elfsong* (A1)
B6. Temple d'Ilmater (A6)
B7. Salon de coiffure (A15)
B8. Forge de Roondar (A8)
B9. Salle de jeux* (A9)
B10. Manoir d'istivin (A11)
B11. Atelier de menuiserie(A4)
B13. Magasin du mason (A3)
B14. Boutique de Khemed * (A16)
B16. Maison de brutus (A23)
B16. Auberge bon marché (A20)
B18. La blanchisserie de Betha (A26)
B20. Appartements de Vladistak* (A18)
B21. La boutique du tailleur (A5)
B23. La boulangerie de Lara (A28)
B27. Brasserie luckyfoot (A13)
B28. Maison de Bugmug (A17)
B29. Planque zentharim
B40. La boutique de Zook* (A25)
B41. Les écuries de Brutus (A30)
B42. Manoir de Montaron* (A29)
B50. Salle des Fêtes* (A2)
B55. Usurier Zhentarim (A22)
B60. Bazar magique* (A33)

***Désigne les pièces accessibles par les tunnels d'égout.**


Sous La Porte de Baldur
(Zone B)
1 Carré = 1,5 m
29
31
32
34
33
35
30
38
36
37
05
02
01
03
04
57
55
58
56
39
47
46
42
44
43
45
07
06
49
54
28
41
48
15
16
17
08
20
19
18
22
21
53
50
51
52
26
24
23
27
40
25
09
13
11
12
14
59
61
60
63
62
64
10

Emplacements clés

B1. Sous-sol Elfsong, Entrée

L'entrée du sous-sol est un bazar chaotique. Beaucoup de vieux meubles cassés ont été empilés de telle manière qu'il soit difficile de se déplacer sans heurter quelque chose. Niché dans la cochonnerie se trouve un trophée intéressant : les restes d'une étrange créature empaillé qui semble être une sphère de la taille d'une lanterne avec quatre tentacule avec au bout des yeux et une langue longue.

Une chanson fantomatique captivante peut être entendue à partir de ce qui semble être une zone de stockage plus profond dans le sous-sol.

L'escalier dans cette pièce mène aux cuisines de la taverne Elfsong (A1). Un seul **Malfrat** surveille les escaliers pour empêcher les intrus d'entrer dans le sous-sol.

Trésor

Le petit **spectateur** empaillé peut être vendu pour 100 Po.

B2. Elfsong Sous-sol, Rangement

Une lumière brille de mille feux illumine cette petite pièce de rangement. Un nuage d'orbes luisants flotte doucement près du plafond. Chacune des orbes émet une lueur argentée douce. Les globes illuminent de curieuses entaille creusées le long des murs.
La mélodie lancinante et lugubre se fait entendre beaucoup plus clairement ici. Bien que ses paroles soient difficiles à déchiffrer, elles semblent être un dialecte elfique archaïque.

Les traces de fouilles sont l'endroit où les hommes d'Alyth ont creusé dans le mur à l'aide de pelles pour tenter de trouver les restes du fantôme elfe.

Trésor

Les globes dérivants valent 50 Po chacun et il y en a une demi-douzaine.

B3. Sous-sol Elfsong, Cave

Bien que cette pièce soit assez grande, les barils empilés du sol au plafond donnent l'impression que l'espace est exigu. Ici, la chanson de la femme elfe est nette. Même ceux qui ne parlent pas elfique peuvent sentir le sens des paroles : une complainte pour un amant perdu en mer.

La cave à vin dispose d'une large sélection de vins, tous étiquetés. Les tonneaux de vin comprennent : Baldur's Commun, Berduskan sombre, Saerloonian Topaz et Tehtyrian Tanagluth. Ceux qui fouilleront la pièce trouveront un tunnel creusée derrière les barils.

Trésor

Chaque barrique de vin contient du vin d'une valeur de 50 Po. Il y a quatre douzaines de barriques de vin, et chacune pèse 50 kg.

B4. Sous-sol Elfsong, Tombeau

Deux sarcophages de pierre identiques sont les seuls objets dans cette pièce. Étonnamment, ils semblent avoir été taillés récemment dans un style simple et moderne. Le chant fantomatique émane du sarcophage le plus proche.

Le chant triste de la femme elfique peut maintenant être compris par tous : Elle avait un mari qui naviguait avec la Compagnie de la lame du croissant et avait promis de toujours revenir vers elle. Un jour, il est parti en mission pour défendre la Porte de Baldur et on n'a plus jamais entendu parler de lui. Elle continue à chanter dans l'espoir que sa voix le guidera un jour chez lui.

Le propriétaire de la taverne Elfsong, Alyth Elendara, a fouillé des parties du sous-sol et a trouvé les restes de la morte responsable du chant obsédant qui donne son nom à la taverne. Lorsqu'elle a demandé à certains de ses hommes d'essayer de déplacer les restes, l'esprit de la femme elfique est devenu furieux et a tué les hommes. Alyth fit construire un sarcophage au sous-sol et y déposa les restes. Alyth construisit un second faux sarcophage pour ranger ses biens les plus précieux.

Quiconque ouvre le sarcophage incitera l'esprit elfique à la rage. Elle se manifeste sous la forme d'une **banshie** et tente de tuer n'importe qui dans les salles du sous-sol de l'Elfsong. Si elle est détruite, son esprit se reformera dans les 24 heures. Ce n'est que si le fantôme du mari de la femme elfique est enterré qu'elle pourra aussi parvenir à la paix. La localisation du mari de la femme elfe dépasse le cadre de cette aventure.

Trésor

Dans le faux sarcophage il y a 200 Po, 850 Pa, et douze gemmes valant 50 Po chacune.

B5. Sous-sol Elfsong, Entrée aux égouts

Une chanson fantomatique elfes sonne clairement dans cette pièce humide qui sent nettement les eaux usées.

Un tunnel ouvert mène aux égouts ici. Il y a deux **malfrats** qui gardent cette pièce en permanence. Les hommes sont sur les nerfs à cause du chant de l'esprit elfes et sont désavantagés sur tous les jet de sauvegarde.

La première règle pour se faufiler et voler des trucs, c'est de couvrir ses traces. La deuxième règle est la suivante : ne soyez pas gourmands. La troisième règle est la suivante : quand tu deviens gourmand, oublie tes traces et cours comme si tu avais volé !

— Imoen

B6. Temple d'Ilmater

Ce sous-sol ressemble à une chambre des horreurs : des fouets, des chaînes et d'autres instruments de douleur sont suspendus à des crochets sur les murs, tandis que les appareils de torture occupent une grande partie du sol. Loin des chambres de torture sales que l'on trouve dans la plupart des donjons, cet endroit est immaculé de propreté. La porte sud est fortement renforcée. Il mène aux égouts, et il a été barré de l'intérieur.

La porte du mur sud semble avoir été frappée de l'autre côté. Elle a été renforcée et condamnée. Une échelle mène au sanctuaire d'Ilmater à la surface.

B7. Sous-sol du salon de coiffure

Une puanteur bien pire que celle des égouts adjacents imprègne cet endroit : l'odeur inimitable de viande pourrie est associée à une odeur lourde et âcre, beaucoup plus difficile à mettre en place. La source de la puanteur est un tas de cadavres entassés dans une fosse à côté d'une grande baignoire remplie d'un liquide vert bouillonnant et malsain. Un bref regard loin des horreurs vers le plafond révèle qu'il est recouvert d'une étrange obscurité.

Les doppelgangers du salon de coiffure (A15) y gardent les corps de leurs victimes jusqu'à ce qu'on puisse s'en débarrasser. Il faut environ une journée pour qu'un corps se dissolve dans la cuve d'acide. Il y a quatre **mante obscure** qui sont suspendus au plafond. Ils ont utilisé leur capacité d'aura de ténèbre pour créer l'obscurité contre nature. Ils attaquent quiconque n'est pas un doppelganger. Toute agitation dans le sous-sol attirera deux **doppelganger** d'en haut (sous l'apparence de halflings) pour enquêter.

Trésor

Un coffre est enterré sous la terre à l'extrémité sud du sous-sol. À l'intérieur, il y a tout ce que les doppelgangers ont volé à leurs victimes. Il comprend 210 Po, 450 Pa, et douze petits bijoux d'une valeur de 10 gp chacun.

B8. Sous-sol du forgeron

Dans ce sous-sol, divers minerais sont empilés dans des charrettes et des tonneaux, tandis que des outils émoussés attendent d'être réparés sur une table en chêne massif. La porte nord a de multiple serrures et un cadre métallique renforcé qui semblent être beaucoup plus sécurisés qu'il n'est nécessaire probablement pour dissuader les voleurs, même les plus déterminés..

Cette pièce est reliée à la forge Roondar's Smithy (A8). Roondar le forgeron sait que quelque chose de mauvais hante les égouts de cette zone. Il y a quelques années, il a perdu un apprenti qui réparait des outils au sous-sol. Roondar pensait avoir vu un énorme humanoïde à la peau bleue et au yeux rouge, traînant le corps brisé de son apprenti à travers la porte dans les égouts. Il a renforcé la porte et lui a donné trois serrures, chacune nécessitant un test réussie de dextérité DC 15 avec des outils des voleurs pour déverrouiller.

B9. Sous-sol de la salle de jeux

Un épais brouillard de fumée remplit cette salle de jeu. Des dizaines d'hommes et de femmes à l'allure dure se rassemblent autour des deux attractions principales, chacune avec sa propre petite fosse. La première est cruelle mais sans imagination : un énorme chien de chasse et un rat géant sont forcés au combat, se battant à mort. La seconde est beaucoup plus inédite : une ligne s'est formée à côté de ce qui semble être une chenille pâle et gonflée de la taille d'un cheval. Les participants de la ligne embrassent à tour de rôle le monstre sur son visage aux multiples tentacules.

Une échelle relie cette pièce à la salle de jeu. (A9). C'est ici que se déroule le jeu le plus vil et illégal disponible à la Porte de Baldur. Il y a deux genres qui sont actuellement populaires. Quatre **malfrats** s'assurent qu'aucune violence entre clients n'éclate. Un homme nommé Garsh (**bandit** CE) collecte tous les paris et distribue tous les gains.Le combat de chien implique un **mastiff** relâché dans une petite fosse avec un rat géant. Les deux créatures combattent à mort. Le "baiser du charognard" implique des mendiants et des gamins de la rue qui essaient d'embrasser un charognard sans être paralysés et consumés. Les mendiants et les gamins participants sont attirés dans le sous-sol avec la promesse d'or. La plupart d'entre eux savent dans quoi ils s'embarquent, mais ils viennent quand même. Comme le **charognard rampant** est bien nourri, il ne tue qu'un participant sur dix.

B10. Manoir d'Istivin, sous-sol

Vous y trouverez un cellier bien organisé, propre, rempli de nourriture et de meubles de qualité, soigneusement empilés. Les fûts à grains clairement marqués prédominent, dont beaucoup sont estampillés d'une calligraphie ornée qui écrit "Istivin". Un escalier en bois orné mène à l'unique porte de la chambre.

C'est le sous-sol d'Istivin, le manoir du marchand de grains (A11). L'ouverture de la porte nécessite un test réussi de dextérité DC 20 à l'aide d'outils de voleur.

Trésor

Il y a un grand coffre verrouillé caché derrière les meubles. Il nécessite un test réussi de dextérité DC 20 à l'aide d'outils de voleurs. À l'intérieur du cofrre il y a 100 Pp, 300 Po, et 1100 Pa.

Quand le mal frappe à votre porte, ne demandez pas qui est là. Laissez parler votre épée ! Mais quand tu frappes à la porte du mal, fait le avec un bon coup de pied. Et quand le mal demande, "Qui est là ?" Dis—leur que Boo t'envoie !

B11. Sous-sol du menuisier

L'odeur agréable du bois coupé remplit ce modeste sous-sol. Les planches de bois sont triées en piles ; le bois brut occupe une place importante d'un côté de la pièce tandis que le bois entièrement coupé et poncé a été soigneusement empilé de l'autre. Un jeu complet d'outils de menuiserie a été empilé le long du mur au centre.

C'est le sous-sol de la maison du charpentier Orel (A4). Un escalier mène au magasin du dessus. Il y a aussi une porte qui relie son sous-sol à une pièce qui est adjacente au sous-sol du maçon. Guthrie. Cette porte est verrouillée et nécessite une test réussie de dextérité DC 15 avec des outils de voleurs pour l'ouvrir.

B12.Raccordement de la salle du sous-sol

Cette pièce est un véritable bordel rempli de saleté éparpillée partout sur le sol. D'étranges bruits de frottement et de cliquetis se font entendre depuis les ombres situées de l'autre côté de l'espace de stockage.

Cette pièce servait auparavant à l'entreposage des aliments par Orel le charpentier et Guthrie le maçon. Après une vive dispute entre les deux, Guthrie a verrouillé la pièce. Plus tard, plusieurs **charognards rampant** ont percé de petits tunnels dans le plafond. Orel a recouvert le sol de terre et a posé plusieurs pièges à ours. Un des pièges à ours a récemment attrapé un **charognard rampant**. La créature est vivante mais retenue. Cependant, puisque tous les pièges à ours sont attachés avec des chaînes, le charognard peut utiliser une action bonus pour traîner vers lui une autre créature prise dans un piège à ours de 3 mètres.

La porte du sous-sol de Guthrie est fermée de l'autre côté. Il nécessite un test de dextérité DC 15 avec les outils de voleurs pour l'ouvrir.

B13.Sous-sol du maçon

Des outils de maçonnerie de qualité sont suspendus à des crochets disposés avec précision sur les murs de ce sous-sol. L'endroit le plus important de la pièce est son immense table centrale en bois où des dizaines de dessins architecturaux sont empilés entre les instruments de dessin.

Les dessins architecturaux comprennent des cartes qui montrent tous les sous-sols et les plaques d'égouts de la zone. Un escalier mène à l'atelier du maçon Guthrie (A3).

B14.La boutique de Khemed, sous-sol

Le sous-sol est vide, à l'exception d'une variété d'outils simples. Un escalier mène à la boutique de Khemed (A16).

B15. Sous-sol de Brutus, Chambre à coucher

Cette chambre au sous-sol est meublée comme une belle chambre à coucher, avec des rideaux suspendus autour d'un grand lit à baldaquin recouvert de soie brodée. Ce n'est que lorsque vous vous rapprochez de l'un des nombreux rideaux que vous vous rendez compte qu'ils sont faits de peau humaine tannée. De même, les motifs brodés des draps de lit en soie sont des visages humains cousus et figé dans des cris terrifiés.

Brutus (**oni**) peut être trouvé ici la nuit quand il ne chasse pas de proie. Il sera dans sa forme naturelle, car il ne s'attend pas à des intrus. Si le combat commence, il tentera de fuir.

Un escalier mène à la maison de Brutus (A23).

Trésor

Il y a une étagère qui contient des potions, des parchemins et des bijoux. Il y a trois potions de soins, une potion d'héroïsme et une potion de vitesse. Brutus utilisera la potion de vitesse si son repaire est pris d'assaut et qu'il a le temps de se préparer. Il y a une demi-douzaine de parchemins de sorts aléatoires de magicien de 1er et 2ème niveau. Il y a vingt bijoux d'une valeur moyenne de 25 Po chacun.

B16. Sous-sol de Brutus

Cette pièce est presque vide à l'exception des deux grandes baignoires près du centre. Une baignoire est remplie d'eau fraîche et claire. L'autre est vide, mais une fine couche de sang a séché au fond. Une lueur étrange émane de l'un des coins sombres de la pièce, mais vous êtes incapable d'en discerner la source.

Brutus a un animal de compagnie qui l'aide à chasser ses proies. **La bête éclipsante** attaquera les intrus.

Un escalier mène à l'auberge (A20). La porte est barrée de ce côté pour qu'aucun des invités ne s'y rende accidentellement.

B17. Le sous-sol de Brutus, Salle d'alimentation

Vous trouvez une pièce qui semble servir à la fois d'abattoir et de chambre de torture. Il y a une étagère à viande au centre de la pièce, sur laquelle sont inscrits des mots tels que "Jarret" et " faux-filet". A côté de la grille se trouve une large dalle de pierre apparemment utilisée comme planche à découper. Un hachoir à viande beaucoup trop grand pour des mains humaines se trouve sur le côté. Les mouches bourdonnent autour des seaux d'abats congelés placés dans toute la chambre. Vous pouvez entendre le gémissement venant d'une petite cage dans le coin de la pièce.

C'est là que Brutus emmène ses victimes pour s'amuser et, éventuellement, pour manger. Il y a un gamin de la rue nommé Hersh (**roturier** du CN) qui est enfermé dans une

cage. il est terrifié Il s'est souillé et est incapable de parler. Seul un sort de restauration inférieure lui rendra son esprit, ce qui lui permettra de décrire son ravisseur.

B18. Sous-sol de la blanchisserie

> Ce sous-sol est surtout occupé par des vêtements frais et propres qui ont été soigneusement pliés et empilés sur des étagères ou emballés en attente d'être emportés. Quelques piles de vêtements froissés reposent sur de longues tables à côté d'un certain nombre de robuste batte en bois. éloigné des vêtements propres il y a des cuves remplies d'un liquide qui sent fortement l'urine.

Le sous-sol sert principalement à entreposer les vêtements qui n'ont pas encore été récupérés par la clientèle, mais pendant les périodes les plus chargées, il est utilisé comme pièce supplémentaire pour laver et sécher les vêtements. Un escalier mène à la buanderie de Betha (A26).

B19. Sous-sol de la blanchisserie rangement

Cette pièce abrite plus de casiers à linge

B20. Sous-sol appartement

> Cette pièce du sous-sol est remplie d'os éparpillés de petits animaux. Un escalier mène à une porte qui a été lourdement verrouillée de ce côté.

L'ensemble d'appartements ci-dessus (A18) est l'un des terrains de chasse préférés de Brutus. Vladistak, l'homme qui dirige les appartements, travaille avec Brutus et identifies proie qui ne seront pas remarqué si elles disparaissent. Brutus laisse souvent sa bête éclipsante chasser dans les égouts et ramener des animaux pour les dévorer ici.

B21. Sous-sol du tailleur

> Des portemanteaux de costumes, de robes et de manteaux finement taillés attendent d'être emportés par une clientèle clairement aisée. Près du centre de la pièce, un mannequin de tailleur se tient sous de grandes lanternes orientées vers le mannequin sous différents angles. Les vêtements semi-finis sont posés sur des étagères près du poste de travail.

C'est là qu'Alvyn le tailleur fait une grande partie de son travail. Un escalier mène à son magasin à l'étage (A5). Si la chambre est fouillée, une porte de chambre forte sera découverte.

> Curieusement, une porte de coffre-fort a été encastrée dans un mur qui est partiellement caché par le travail du tailleur.

Trésor

Il y a une douzaine de costumes de qualité qui sont suspendus au sous-sol. Ce serait difficile de les vendre, mais ils valent 5 Po chacun.

B22. Chambre-forte du tailleur

> À l'intérieur de la chambre forte, vous trouvez un trésor composé de vêtements de haute couture, dont une grande partie semble venir de pays lointains, avec une influence particulièrement forte du Sud lumineux. Vers l'arrière, on trouve une robe gris terne couverte de taches voyantes qui ne paraît pas à sa place parmi tout ce luxe.

La porte menant à cette pièce est renforcée et verrouillée. Il nécessite un test de dextérité DC 20 avec des outils de voleurs pour l'ouvrir.

Trésor

À l'intérieur de cette pièce se trouve la **Robe d'objets pratiques** d'Alvyn. Il y a aussi douze costume luxueux, très tendance. Ces vêtements seront difficile t à vendre, mais ils pourraient être vendus à 20 Po chacun.

B23. Sous-sol de la boulangerie

> Ce sous-sol est une chambre de stockage pour une boulangerie : des barils de farine, de sucre et de sel, ainsi que des sacs d'épices plus petits sont soigneusement rangés sur le sol. Cependant, il y a aussi une porte latérale qui a été renforcée et verrouillée.

Lara, la boulangère, a fait condamner la porte lorsque la pièce de l'autre côté s'est effondrée dans un conduit d'égout. Elle a une peur mortelle des bruits qui viennent de l'autre côté et n'a pas ouvert la porte depuis des mois. Un escalier mène à la boulangerie de Lara (A28).

B24. Sous-sol de la Boulangerie Tanière du Charognard

> Tout à coup, on comprend pourquoi les boulangers ont barré la porte de leur sous-sol : ce qui était peut-être autrefois un grand placard s'est partiellement effondré dans un des conduits d'égouts, du côté nord. Les eaux usées ne sont pas la seule source de saleté dans ce lieu : de grands orbes pâles, chacun de la taille d'un halfelin, ont été collés sur le plafon et les murs supérieurs par un mucus collant.

Les **Charognards rampant** ont réussi à creuser un trou dans cette pièce du sous-sol à partir des d'égout. Les créatures ont transformé la pièce en nid. Les Charognards rampant pondent leurs œufs sur le plafond. Un Charognards rampant dort dans en boule sur le plafond. Quiconque examine le plafond remarquera le charognard avec test DC 10 Sagesse (Perception). Cependant, il se peut qu'ils ne comprennent pas ce qu'ils voient sans se rapprocher. Le charognard rampant ne se réveille pour attaquer que s'il est provoqué par exemple, si ses œufs sont dérangés.

B25. Sous-sol de L'auberge du joueur

Ce sous-sol est vide, excepté les rats. Un escalier mène à l'auberge (A24).

B26. Sous-sol de la brasserie, abri

Ce sous-sol est entouré d'étagères, chacune bien garnie de pots, de sacs et de petits tonneaux.

Seraphina utilise cette pièce comme abri d'urgence. La porte de la pièce voisine (B27) est à double verrouillage et peut être fermée de l'intérieur. Il y a assez de nourriture et d'eau dans la pièce pour nourrir une demi-douzaine de personnes pendant un mois.

Juste à l'extérieur de la pièce se trouve un escalier qui mène à un tunnel qui s'étend sous les murs de la Porte de Baldur. C'est une issue secrète pour Seraphina et sa famille. Elle ne l'utilise jamais pour faire entrer quoi que ce soit en ville.

B27. Sous-sol de la brasserie

Cette cave est bordée de dizaines de grands fûts en bois.

Il y a 100 barils de bière au sous-sol. Un escalier mène à la brasserie Luckyfoot (A13). Une porte verrouillée mène aux tunnels qui relient l'abri d'urgence de Seraphina (B26) et le sous-sol de la boulangerie de Lara (B23).

B28. Le coffre-fort de Bugmug

Ce sous-sol est rempli de bibelots et de meubles. Peintures et meubles qui s'appuient contre les murs, et des tapis colorés sont enroulés sur le sol. Sur les étagères, il y a des bouteilles de vin, des piles d'ustensiles d'argent et de petits coffres remplis de bijoux bon marché. Le long du mur nord, il y a trois coffres en fer qui ont l'air boulonnés au sol.

Le long du plafond il y a des chaînes en fer qui descendent le long du mur jusqu'à un mécanisme circulaire relier à un épais levier en bois, une cage d'escalier mène à l'étage.

C'est ici que Bugmug, stocke tout ce qu'il a acheté mais dont il n'a pas encore réussi à se débarrasser. Un escalier mène à la maison de Bugmug (A17), mais la porte est verrouillée. Il nécessite un test de dextérité DC 20 à l'aide d'outils de voleurs pour l'ouvrir.

Piège broyant

Le sous-sol est piégé à plusieurs endroits. Des plaques de pression à quatre endroits différents déclenchent la chute d'un bloc du plafond qui écrase quiconque se trouve en dessous. Toute créature écrasée par le bloc doit réussir un jet de sauvegarde de dextérité DC 15 ou subir 55 (10d10) de coups contondant sur un jet raté (ou la moitié sur un jet réussi).

La vibration d'un bloc tombant alerte également Bugmug. Bugmug enquêtera avec ses deux **armures animées.**

Les leviers et les chaînes font partie d'un système qui permet à Bugmug de réinitialiser facilement le piège.

Trésor

il y a de nombreux objets de valeur dans le coffre-fort. Il contient des vêtements, des peintures, des meubles ornés, des tapis, des bouteilles de vin et d'autres articles. Ce serait difficile d'emporter ces articles, mais si on pouvait tous les emmener alors ils atteindraient 500 Po au total.

Il y a trois coffres en fer verrouillés qui sont boulonnés sur le sol. Chaque coffre nécessite un test de dextérité DC 20 à l'aide d'outils de voleurs pour l'ouvrir. De plus, chacun des coffres est piégée avec une aiguille empoisonnée enrobée de mucus de charognard rampant. Toute personne qui ouvre un coffre sera piquée avec une aiguille faisant 1 point de dégât perforant. Le joueur doit réussir un test de sauvegarde de Constitution DC 13 ou être empoisonnée pendant une minute. Bien qu'empoisonnée, le joueur est également paralysée. En plus de l'aiguille, le piège libère une particule dansante de lumière qui monte au plafond et disparaît. Ceci alerte Bugmug de la présence d'intrus au sous-sol.

Le premier coffre contient 300 Po et 650 Pa. Le deuxième coffre contient 15 gemmes d'une valeur de 50 Po chacune. Le troisième coffre contient un assortiment de 10 pièces de bijoux fine d'une valeur de 25 Po chacune.

B29. Sous-sol Zhentarim

Une échelle descend dans ce sous-sol mal éclairé. Des lanternes s'accrochent à chaque mur et projettent de longues ombres. Au centre de la salle se trouve une petite table où deux hommes à l'allure de voyous se disputent autour d'une partie de cartes.

Une échelle mène à la planque principale des Zhentarim (A7). Deux **Malfrat** et un **Gobelour** surveillent cette pièce. Le Gobelour reste dans l'ombre.

B30. Sous-sol Zhentarim, Stockage des créatures

Au centre de cette pièce du sous-sol se trouvent quatre grandes caisses en bois. Les boîtes ont à peu près la hauteur d'un homme et ont des douzaines de petits trous d'aération. L'une des boîtes se met soudain à trembler.

Les Gobelours gardent plusieurs bêtes emprisonnées dans les boîtes. Leur chef, Gurkle, élève cette ménagerie monstrueuse depuis plusieurs années. Bien que tous les monstres aient été élevés par Gurkle depuis leur jeunesse, aucun d'entre eux n'est domestiqué. Les monstres sont tout aussi susceptibles d'essayer de manger un Gobelour qu'ils le sont de manger n'importe qui d'autre.

- La première caisse contient un **charognard rampant** enroulée à l'intérieur. Il attaque s'il est relâché.

- - La deuxième caisse contient 5 Mantes Obscure. Si la caisse est ouverte, alors ils utilisent leur capacité innée d'engloutir toute la pièce dans l'obscurité magique et attaque.
- - La troisième caisse est vide.
- - La quatrième caisse contient six stirges. Les stirges attaquent qui que ce soit qui ouvre la boîte.

B31. Sous-sol Zhentarim, cantine

> Ce sous-sol a l'air d'être utilisé comme réfectoire. Une longue table se dresse au centre de la pièce, entourée d'une douzaine de chaises. Des assiettes et des ustensiles sales sont éparpillés sur la table. Le plus troublant, cependant, c'est qu'une douzaine de têtes humaines ont été accrochées aux murs. Les têtes ont été bien conservées, et leurs yeux fixent fixe le vide.

Deux **gobelins** s'occupent de la cantine, mais ils sont paresseux et dorment habituellement sous la table. Les têtes le long du mur sont toutes victimes des Gobelours. Quiconque s'approche à moins de 1,5 m des têtes les activera. Toutes les têtes se mettront à crier et à gémir et à implorer la pitié. Cela alerte l'ensemble du complexe qu'il y a des intrus.

B32. Sous-sol Zhentarim, Stockage

> Cette pièce est empilée avec des barils et des caisses. Sur l'un des murs sont accrochées plusieurs morgenstern à l'allure inquiétante. Sur un autre mur se trouvent plusieurs piles de javelines.

Cette pièce sert à entreposer de la nourriture et des armes.

B33. Sous-sol Zhentarim, salle de garde

> Cette salle a plusieurs tables, chacune avec des cartes et des dés éparpillés sur elle. Un étrange gémissement se fait entendre au loin.

Ici, on peut généralement trouver deux **Gobelours** qui jouent aux dés. Cependant, si le bâtiment a été alerté, ils se cacheront et tenteront d'embusquer les intrus.

B34. Sous-sol de Zhentarim, Chambres à coucher

> Cette pièce du sous-sol a été aménagée en caserne. Des lits superposés rudimentaires bordent les murs. Les fourrures qui recouvrent les couchettes sont sales et sentent incroyablement mauvais.

Cette pièce sombre est utilisée par les **Gobelours** comme caserne. Il y a 1d4 Gobelours qui dorment ici à tout moment.

B35. Sous-sol Zhentarim, salle du chef

> Cette pièce sent mauvais. Un grand tas de fourrures se trouve dans un coin et semble servir de lit. Plusieurs grandes Morgenstern sont suspendues à un mur. Chaque mur a une tête humaine bien préservée suspendue à un crochet.

C'est le quartier d'habitation du **chef des Gobelours**, Gurkle. Gurkle et son gang travaillent pour les Zhentarim pour une rémunération mensuelle. Gurkle est un collectionneur de monstres étranges. Il capture les bébés de monstres que lui et sa bande ont tués. Il les nourrit et élève ces monstres, même s'ils peuvent rarement être domestiqués.

Éventuellement, Gurkle aimerait retourner dans sa tribu dans la Haute Lande et les impressionner avec sa collection. L'orgueil de sa ménagerie est le **Manteleur** en cage dans la salle pacification. S'il en a l'occasion, il se vantera de sa collection auprès de tous ceux qui l'écouteront.

Tout comme les têtes de la cantine des Gobelours, les têtes suspendues aux murs s'activeront si quelqu'un se rapproche dans les 1,5 m. Les gémissements et les cris des têtes vont avertir le bâtiment dans sa totalité.

Trésor

Le chef des Gobelours garde ses objets de valeur enfouis dans un sac sous ses fourrures de couchage. Il contient 70 Po, 120 Pa, et un grand saphir d'une valeur de 300 Po.

B36. Sous-sol Zhentarim, Pacification des esclaves

> Un grand escalier mène à une double porte barrée de ce côté. Une demi-douzaine d'hommes et de femmes sont assis sur des bancs, enchaînés au mur par le cou. Les prisonniers sont affaissés, et chacun d'entre eux a les yeux vides et bave. Une grande cage en fer se dresse au milieu de la pièce. A l'intérieur de la cage se trouve un manteau noir et gris. Un gémissement étrange et désagréable se fait entendre dans toute la salle.

Cette pièce sert à pacifier les prisonniers avant qu'ils ne quittent clandestinement la ville pour être vendus comme esclaves. La cage au centre de la pièce est une prison pour un **Manteleur**. Le Manteleur est prisonnier du chef des Gobelours depuis qu'il est un enfant en bas âge. Il gémit constamment dans une tentative futile de contacter d'autres créatures de son espèce. Les gémissements terrifie les humanoïdes, et s'ils y sont exposés pendant des heures, la terreur les engourdit dans un état catatonique. Quiconque entre dans la pièce doit faire un jet de sauvegarde contre la capacité de gémissement du Manteleur.

Les trois **Gobelours** dans la pièce portent tous des bouchons d'oreilles. Cela signifie qu'ils ne seront pas alertés en cas d'alarme. Si le manteleur est libéré de sa cage, il s'attaquera à tous les gobelours qu'il voit. Une fois qu'il aura tué tous les gobelours dans la pièce, il attaquera sans discernement.

Question : Quelle est la collation préférée d'un hobgoblin ?

Réponse : Gobelours aux cacahuètes et flan.

— Imoen

B37. Sous-sol Zhentarim, salle du trône

Cette pièce est couverte de fourrures sales, de tas d'os, de nourriture à moitié mangée et de petites flaques de bière. La puanteur est écrasante. Une paire de gobelins femelles obèses sont assise sur un tas de fourrures près du fond de la pièce.

Gurkle, le **chef des Gobelours**, se trouve généralement ici. Il est assis au fond de la pièce sur un tas de fourrures, entouré d'une par deux **gobelines**. Gurkle va se battre jusqu'à la mort, les gobelins vont s'enfuir une fois qu'il sera mort.

B38. Sous-sol Zhentarim, Chambres à coucher

Cette pièce a une demi-douzaine de tas de fourrures qui ressemblent à des lits.

Cette pièce sombre est utilisée par les Gobelours comme caserne. Il y a 1d4 **Gobelours** qui dorment ici à tout moment.

B39. Sous-sol Zhentarim, Fosse à ordures

A roughly-hewn stone staircase descends along the wall of this natural cavern. The floor of the cavern is covered in foul smelling sewage.

Un **otyugh** vit dans la fosse à ordures. C'est un autre des monstres de Gurkle. Contrairement à tous les autres monstres que Gurkle a élevés, l'otyugh est loyal envers le chef des Gobelours. Gurkle le nourrit bien. D'habitude, l'otyugh est caché sous les égouts. si quelqu'un s'approche à moins de 3 mètres de la fosse d'égout, il les attrape avec l'un de ses tentacules.

B40. La boutique de Zook, sous-sol

C'est un sous-sol bien entretenu, mais ça sent mauvais. Un escalier mène à une porte menant à l'immeuble du dessus. Un petit levier en bois dépasse du mur à côté de la porte. En raison de l'odeur nauséabonde, vous supposez que le tunnel sur le mur sud mène probablement aux égouts.

Zook, le gnome qui dirige la boutique ci-dessus (A25), a construit un piège dans le sous-sol qui est déclenché par une grande plaque de pression sur le sol. Le piège est destiné à empêcher la vermine et les monstres d'entrer. Il peut être désactivé en tirant le levier à côté de la porte..

Piège à fléchettes

Tout ce qui pèse plus de 4 kg et qui marche sur la plaque de pression active une douzaine de fléchettes qui jaillissent de petits trous sur chaque mur. Chaque créature au sous-sol est la cible de 2 (1d4) fléchettes. Chaque fléchette fait une attaque à distance avec un bonus de +7. Une cible touchée subit 2 (1d4) dégâts perforant et doit réussir un jet de Constitution DC 15, ou prendre 24 (7d6) de dégâts de poison ou la moitié si le jet est réussi.ge on a failed save (or half on a successful save).

B41. Les écuries de Brutus, sous-sol

Le sous-sol est rempli avec du foin et d'autres aliments pour les chevaux du dessus (A30).

B42. Sous-sol de Montaron

Cette pièce en sous-sol est équipée d'un escalier en bois menant à la surface. Il y a trois portes dans la pièce. Un sur les murs nord, sud et est. La porte du mur est est barrée.

La cage d'escalier mène au manoir de Montaron (A29). Deux Zhentarim (**bandits** CM) peuvent généralement être trouvés ici en jouant aux dés. La porte du mur est est barrée et s'ouvre sur un tunnel qui mène au sous-sol du temple d'Ilmater (B6) et au sous-sol du salon de coiffure (B7).

B43. Le sous-sol de Montaron, Salle de garde

Il y a deux portes fortement renforcées et verrouillées dans cette pièce. Une trappe en fer a été construite dans le plafond avec une corde de traction attachée à celle-ci. Deux gros humanoïdes poilus montent la garde ici, se plaignent de leur patron.

Montaron ne veut pas qu'un autre Zhentarim accède aux chambres au-delà des portes renforcées, c'est pourquoi il a placé des **gobelours** comme gardes. Les Zhentarim humains sont troublés par la perspective d'avoir trois énormes gobelours à proximité, alors ils évitent cette pièce, peu importe les bruits qu'ils en entendent..

Piège à gelée

Les gobelour ont installé un piège pour se protéger contre les intrus. Un trou dans le plafond contient une **gelée ocre** qui leur a été donnée par leur chef. La gelée est empêchée de s'échapper par une trappe en fer qui scelle le trou. Les gobelours peuvent tirer la corde avec une action bonus pour ouvrir la trappe et libérer la gelée sur la tête des intrus. La gelée d'ocre est affamée et combat à mort.

B44. Sous-sol de Montaron, sanctuaire de Bhaal

Sur le mur du fond de cette pièce est accroché un grand médaillon circulaire portant un symbole sculpté : un crâne souriant, entouré d'un halo de gouttelettes rouges. Ce symbole a également été peint sur le mur à votre droite, ainsi que trois autres symboles : une main noire, un crâne avec un parchemin dans sa bouche et un crâne blanc dans un triangle noir. Sous ces symboles, des mots ont été gribouillés dans le sang.

Les peintures sont les symboles de Bane (main noire), Bhaal (crâne entouré de gouttes de sang), Jergal (crâne avec parchemin dans la bouche) et Myrkul (crâne blanc dans un triangle noir). Sous ces symboles peints se trouve l'histoire de Bhaal qui devint le Seigneur du Meurtre. Il a été écrit avec du sang frais (il n'a que quelques jours).

La légende des trois morts

Pour devenir divin, Bhaal et ses compagnons, Bane et Myrkul, cherchèrent le dieu Jergal. Après avoir vaincu le dernier des sept dieux perdus, ils entrèrent dans le royaume de Jergal, avec l'intention de voler les pouvoirs du dieu des ténèbres. À leur surprise, Jergal leur offrit volontiers ses pouvoirs. Les trois ont décidé de jouer à un jeu d'osselets pour voir comment ils allaient diviser les pouvoirs de Jergal. Bane a gagné le jeu et a choisi le domaine de la haine, des conflits et de la tyrannie. Myrkul a choisi de régner sur les morts. Il ne restait plus que le pouvoir de la mort pour Bhaal. Mais cela lui a plu. Il a dit : "Je peux détruire ton royaume, Bane, en assassinant tes sujets. Je peux affamer ton royaume, Myrkul, en retenant ma main."

B45. Sous-sol de Montaron, salle des cartes

Cette salle est dominée par une grande table couverte de dizaines de cartes. Certaines des cartes ont été déployées et des notes y sont épinglées. Une grande carte de ce qui semble être la forêt de Bois-Manteau est accrochée à l'un des murs. Il y a cinq notes épinglées sur la carte qui semblent indiquer des endroits importants.

Cette salle contient des cartes pour tous les égouts et sous-sols de ce quartier de la Porte de Baldur. Il y a des notes épinglées sur la carte qui décrivent qui est propriétaire de chaque sous-sol et qui paie actuellement de l'argent pour la protection des Zhentarim.

Il y a une autre carte de Bois-Manteau avec tous les principaux points d'intérêt marqués et annotés. Les notes pour chaque point d'intérêt sont listées ici :

- - **L'arbre des ombres.** "Faldorn et ses druides de l'ombre ont passé un marché avec une sorcière."
-
- - **Mines de fer.** "Xzar est convaincu que les mines gardent le secret de son héritage."
- **Le Nid**. "Viconia continue d'investir de précieuses ressources dans sa folle entreprise caritative. Au moins, elle nous a été utile."
- **Cromlech.** "Faldorn connaît probablement l'histoire et l'importance de ces pierres, mais elle ne veut pas partager leurs secrets."
- **Pavillon de chasse.** "Il a été abandonné et pillé. La forêt le recouvre, donc il n'a aucune valeur pour nous."

B46. Sous-sol de Montaron, Entreposage

Ce sous-sol est recouvert de caisses en bois empilées du plancher au plafond. Quelques caisses se trouvent au centre de la pièce, vides et entourées de paille. Du côté est du sous-sol se trouvent une douzaine de caisses plus grandes qui ont de petits trous d'aération de chaque côté.

C'est là qu'une grande partie des marchandises illicites des Zhentarim sont stockées lorsqu'elles sont introduites dans la ville. Les magasins comprennent des drogues illégales, comme le fromage de printemps luiren, la racine de soie et le ziran. Toutes ces drogues peuvent créer une forte dépendance si elles sont prises pendant une période prolongée. Il y a aussi des vins rares qui ont été sortis en contrebande d'Evereska, Evermeet, Thay, et d'autres endroits qui ne vendent normalement pas leur vin à des étrangers.

Caisses pour animaux

Ces caisses contiennent des animaux qui doivent être utilisés pour les combats de fosse dans la salle de jeu (B9). Une caisse contient quatre **rats géants** qui meurent de faim et qui en ont tué et mangé deux de leur espèce. A côté, il y a quatre caisses séparées, chacune avec un **mastiff** enragé. Il y a aussi une caisse qui contient un **Charognard rampant.** Toutes les créatures peuvent être facilement éliminées en enfonçant des armes dans les barreaux de leurs cages. Si les créatures sont libérées, elles attaqueront celui qui est le plus proche d'elles.

B47. Le sous-sol de Montaron, Route Secrète

L'eau s'écoule du plafond bas de cette cave humide. Un tunnel a été creusé dans le mur nord, et une odeur nauséabonde se dégage de cette direction.

Le tunnel est relié aux égouts et à un tunnel qui passe sous les murs de la ville. Les Zhentarim utilisent le tunnel lorsqu'ils veulent faire entrer et sortir clandestinement des choses de la ville sans utiliser les docks. Deux **malfrats** gardent le tunnel secret en permanence.

B48. Écuries, salle du sous-sol

Une autre pièce de rangement pour les écuries du haut (A30). La salle est remplie avec du foin et de la nourriture pour chevaux.

B49. Pompes funèbres, sous-sol

> Ce sous-sol est aussi froid que l'hiver. De la neige et de la glace ont sont entassées dans chacun des coins de la chambre. Quatre dalles de pierre sont au centre, chacune recouverte d'une pellicule blanche. Devinant ce qui semble être les corps d' hommes et de femmes ayant été déposés sur les dalles de pierre.

C'est là que les cadavres sont stockés avant qu'Umara et Fezim n'aient eu l'occasion de travailler dessus. La neige et la glace sont expédiées des montagnes Pics Brumeux à grands frais. Un escalier mène au pompe funèbre au-dessus (A19).

B50. Sous-sol du Hall des fêtes, Piscine

> Cette pièce remplie de vapeur est dominée par une belle piscine en marbre. Une demi-douzaine d'hommes et de femmes nus sont allongés à l'intérieur de la piscine. D'autres hommes et femmes légèrement vêtus sont assis au bord de la piscine, certains fument à la pipe, d'autres boivent du vin ou de la bière.

La piscine est habituellement occupée par une demi-douzaine d'hommes et de femmes (**roturiers** du CN) et une demi-douzaine d'hommes et de femmes légèrement vêtus qui s'assoient et regardent. Ce sont des courtisanes qui attendent que Lavinia leur amène des clients. Si Lavinia a reconnu les héros comme des ennemis des Zhentarim, elle les amènera ici et leur fera choisir une des courtisanes avant de les faire entrer dans une des chambres voisines. Un escalier mène à la salle des fêtes (A2).

B51. Sous-sol Hall des Fêtes, Chambre à coucher

> Un grand lit se trouve au centre de cette chambre. Des fouets, des chaînes, des menottes et d'autres instruments de douleur sont suspendus aux murs.

Cette salle est utilisée par une clientèle qui aime le sadisme et le masochisme. Si Lavinia essaie de piéger les héros, n'importe quelle courtisane présente ici tentera de les séduire et de les retenir avec des menottes pendant que Lavinia contacte le Zhentarim (voir "piège de miel" dans la zone A2).

B52. Sous-sol Hall des fêtes Chambre à coucher

> Cette pièce est couverte d'un tapis luxurieux et éclairée par des dizaines de bougies parfumées. Un grand lit à baldaquin se trouve au centre.

Cette chambre est utilisée par la clientèle la plus aisée.

B53. Sous-sol Hall des fêtes, salle de garde

> Une porte en bois lourdement renforcée est encastrée dans le mur ouest de cette pièce. deux demi-orcs grincheux assis à une table, jouent aux cartes en silence.

Deux **malfrats** gardent cette pièce et gardent la porte menant au égout. Furieux de l'interruption de leur jeu de cartes, ils ordonnent à tout intrus de partir immédiatement. Si le groupe s'attarde, ils attaqueront.

B54. Salle du sous-sol de l'orphelinat

Le sous-sol est inutilisé et couvert de toiles d'araignées et de ferraille. Parfois, les enfants d'en haut (A32) jouent à cache-cache au sous-sol.

B55. Sous-sol Zhentarim, Salle de réunion

> Des cartes ont été accrochées sur tous les murs de cette pièce. Les cartes semblent être des représentations de la ville de la Porte de Baldur, de la côte de l'épée et de la nation d'Amn. Une table au centre de la pièce possède plusieurs grands livres ouverts, ainsi que des pots d'encre et des plumes pour écrire récemment utilisés. Il y a des portes verrouillées sur les murs nord et ouest.

Cette salle a des cartes de la ville de la Porte de Baldur, de la côte de l'épée et d'Amn. Il existe également des documents décrivant qui les Zhentarim ont payé dans la garde de la ville et quels propriétaires de magasins paient l'argent de protection la Zhentarim. Un escalier mène à l'usurier des Zhentarim (A22).

Montaron (voir annexe D) se trouve habituellement dans cette pièce. S'il est alerté des intrus par le bruit du combat venant de la salle des gardes, il préparera alors une embuscade.

L'embuscade de Montaron

Montaron versera de l'huile hautement inflammable d'étoiles de Zhakaran sur toutes les cartes, documents et meubles. Il se retirera ensuite dans cette chambre, où il boira une potion de résistance au feu et une potion de souffle enflammé. Jetez sur la table de mélange des potions dans le guide du maitre p140 pour voir s'il y a d'autres effets sur Montaron. Lorsque des intrus entrent dans la salle des cartes, il restera caché jusqu'à ce que la plupart d'entre eux soient entrés ou qu'ils aient déterminé que la pièce est un piège. Il soufflera alors le feu avec une action bonus pour enflammer la pièce et attaquer furtivement.

Pendant que la pièce brûle, toute personne qui y pénètre ou qui termine son tour à l'intérieur de la pièce doit effectuer un jet de sauvegarde de dextérité DC 12. Quiconque se trouve déjà dans la pièce lorsque Montaron l'enflamme doit également faire un jet de sauvegarde. Sur une sauvegarde ratée, une créature subit les dégâts de 4d8 de feu (ou deux fois moins de dégâts sur une sauvegarde réussie). Les flammes et la fumée du feu permettent à Montaron de se cacher facilement à la vue de tous.

Lettres de Xzar

Montaron a sur lui deux lettres de Xzar dans des étuis à parchemins (elles sont ainsi protégées du feu).

Les recherches perdues. Une lettre décrit comment Xzar a réussi à remettre à neuf le niveau le plus bas des mines de fer de Bois-Manteau. Il poursuit en disant qu'il a l'intention de trouvé les recherches menée par l'ancien contremaître des mines, un magicien nommé Davaeorn. Xzar explique que Davaeorn a étudié les Rejeton de Bhaal et qu'il a peut-être découvert une méthode par laquelle leur puissance divine pourrait être libérée.

le Rituel de la Féérie. La deuxième lettre décrit comment le casse dans le Hall des Merveilles a été un succès. Le couvercle d'un sarcophage fait entièrement de mithral s'est avéré avoir un ancien rituel inscrit dessus. D'après ce que Xzar peut déterminer, le rituel ouvrira un portail vers la Féérie. Xzar a donné le couvercle à Faldorn et aux druides de l'Ombre, car il croit que les druides peuvent l'utiliser pour causer une perturbation majeure sur la route de la côte. Xzar espère que cela distraira les Ménestrels des activités des Zhentarim dans les mines de Bois-Manteau.

B56. Sous-sol Zhentarim, Salle de garde

Quatre demi-orcs sont assis à une table circulaire dans cette pièce. Ils ont l'air de s'ennuyer et semblent se distraire en jouant au "Jeu du couteau" avec des couteaux à l'allure inquiétante.

Ce sont quatre des **malfrats** les plus loyaux de Montaron. Ils sont à l'affût des intrus et vont se battre jusqu'à la mort.

B57. Sous-sol Zhentarim, Chambre à coucher Montaron

Cette chambre à coucher spartiate est remplie de meubles de taille pour enfants, y compris un lit, un bureau et un coffre en fer.

C'est ici que Montaron dort et écrit des lettres au reste de son organisation.

Trésor

Il y a ici un petit coffre qui contient normalement deux potions de résistance au feu et deux potions de souffle enflammé. Montaron a peut-être utilisé une de ces potions dans une embuscade contre des intrus.

Lettre à Xzar. Il y a aussi un bureau dans la chambre à coucher avec une lettre que Montaron n'a écrite que récemment. La lettre est adressée à son partenaire d'affaires, Xzar, que le halflin ne semble pas aimer. La lettre contient un rapport d'état sur la ville. Plus particulièrement, Montaron exprime la dérision et l'incrédulité face à la plus récente missive du nécromancien. La lettre non envoyée se lit comme suit :

"Xzar le business, est bon, mais ces foutus Ménestrels fouinent dans la ville. La famille s'impatiente ; j'ai du dû en poignarder un. Qu'est-ce que c'est que ces absurdités sur le fait que vous sauriez un rejeton de bhaal ? Si tu es un enfant du dieu du meurtre, je suis un gnome. As-tu trouvé quelque chose de magique comme dans les mines, ou ai-je besoin de venir vous sortir de votre foutue misère ?" MONTARON

B58. Sous-sol Zhentarim, Chambre forte de Montaron

Cette pièce est occupée par cinq coffres en fer qui ont été boulonnés au sol.

La porte de cette pièce est fermée à clé. De plus, Xzar a jeté un sort de verrou magique sur la porte. Déverrouiller la porte nécessite un test réussi de dextérité du DC 25 à l'aide d'outils de voleurs. La porte est construite en bois renforcé avec des bandes de fer. Il a un CA de 17 et peut subir 50 points de dégâts avant de se briser.

Il y a 5 coffres dans cette pièce. Montaron aime passer beaucoup de temps dans cette pièce à compter et à recompter l'argent.

Trésor

Tous les coffres sont verrouillés et nécessitent un test réussi de dextérité DC 15 avec les outils des voleurs pour les ouvrir. Les pièges à aiguilles sur chaque coffre peuvent être repérés grâce à une jet réussi de Sagesse DC 15 (Perception).

Coffre #1. Ce coffre contient 12 000 Pc. Son ouverture déclenche un piège à aiguilles recouvert de venin de serpent. Une créature qui déclenche le piège subit 1 point de dégâts et doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DC 11, subissant 10 (3d6) points de dégâts de poison lors d'un jet ratée (ou la moitié des dégâts sur uns jet réussi**).**

Coffre #2. Ce coffre contient 8000 Pa. Son ouverture déclenche un piège à aiguilles recouvert de venin de serpent.

Coffre #3. Ce coffre contient 3000 Pe. Son ouverture déclenche un piège à aiguilles recouvert de venin de Vouivre. Une créature qui déclenche le piège subit 1 point de dégâts de perçage et doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DC 15, en subissant 24 (7d6) dégâts de poison lors d'un jet ratée (ou la moitié des dégâts sur un jet réussi).

Coffre #4. Ce coffre contient 700 Po. En l'ouvrant, il déclenche un piège à aiguilles recouvert de venin de Vouivre.

Coffre #5. Ce coffre contient un **Pouding noir**. Le pudding jaillira pour attaquer n'importe qui dans la pièce.

Il y a beaucoup à apprendre de l'expérience des Zhentarim. Ce qui leur manque en sophistication et intelligence individuelle, ils compensent largement par une force brute sans compromis. Montaron en particulier est un modèle d'efficacité. Je l'ai vu gagner de nombreuses disputes en plantant un poignard dans les côtes de son adversaire avec une précision chirurgicale. Cependant, je ne comprends pas à quoi il sert de voir ce fou de Xzar. Ça défie la raison.

Même mes considérables pouvoirs déductifs sont insuffisants pour l'expliquer.

Edwin

B59. Sous-sol du Bazar magique

> Un tunnel sinueux s'ouvre dans une grotte. Du côté nord de la grotte se trouve une porte en fer sur laquelle sont gravées des runes. Un picotement électrique vous fait penser qu'une sorte de magie puissante doit se trouver à proximité.

C'est l'entrée du sous-sol du Bazar magique. Actuellement, le Sorcier Rouge, **Edwin** (annexe D) vit ici. Il protège toute la zone avec le sort Protections et sceaux tous les soirs avant de s'endormir. Il espère rendre le sort permanent d'ici la fin de l'année. Les effets de protections et sceaux est considéré comme étant en place pour toutes les pièces décrites. voir ci dessous:

- - Un brouillard obscurcit toutes les pièces. Puisqu'il n'y a pas de couloirs, il n'y a aucune chance que les intrus s'engagent dans la mauvaise direction.
- - Toiles qui bloque l'escalier vers l'étage supérieur.
- - Des verrous magique sur toutes les portes, ce qui augmente de 10 la difficulté pour crocheter ces serrures. Ceci est inclus dans les descriptions des serrures.
- Quelques sorts de bouche magique pour se moquer des intrus et alerter Edwin de la présence d'intrus.
- La porte qui entre dans le sous-sol est faite de

de fer et protégé par un verrou magique, crocheter la serrure nécessite un test réussi de dextérité DC 25 avec les outils des voleurs. La porte a une CA de 18 et peut subir 75 points de dommage avant de se briser. Essayer d'enfoncer la porte génère une énorme quantité de bruit.

B60. Sous-sol Bazar Magique, Escalier

> Cette grande chambre circulaire est occupée par un bel escalier en colimaçon qui mène à la surface. Des toiles épaisses recouvrent tout l'escalier. Cinq portes mènent de la pièce. L'une est une porte en fer qui mène très probablement aux égouts et au-delà. Une autre est une porte double qui est scellée dans un métal foncé. Les trois autres portes sont en chêne massif.

L'escalier est recouvert d'épaisses toiles collantes provenant du sort de protections et sceaux

Bouches magiques

Il y a deux sortilèges de bouche magique dans cette pièce, l'un à la base de l'escalier et l'autre sur le sol devant la porte qui mène aux égouts. Les bouches s'activent lorsqu'un intrus s'approche à moins de 1.5 mètres d'eux. Une voix forte et bruyante s'annonce :

"Imbéciles simiesques, vous avez pénétré dans le domaine d'Edwin Odesseiron ! Je suis sûr que vos esprits bâtards vous ont convaincus que c'était une idée brillante, mais tout ce que vous avez apporté est votre PERTE!"

B61. Bazar Magique, chambre d'Edwin

> Cette chambre magnifiquement décorée est dominée par un immense lit recouvert de draps de soie pourpre. Des peintures sont accrochées sur le mur ouest qui représentent la ville de Baldur. Sur le mur est se trouve une peinture brute représentant une étoile blanche avec huit sphères rouges en orbite autour d'elle. Un jeu de crochets a également été enfoncé dans ce mur avec une demi-douzaine de robes rouges identiques accrochées à ce mur. Un bureau le long du mur sud est orné de livres et de rouleaux ouverts, ainsi que d'une jarre en cristal de forme étrange.

Les doubles portes de cette chambre sont fermées à clé. Pour crocheter la serrure, il faut réussir un test de dextérité DC 20 à l'aide d'outils de voleurs.

Edwin se trouve habituellement dans sa chambre à coucher, ayant des disputes philosophiques avec un simulacre de lui-même. Son arrogance est si grande qu'il ne se sent à l'aise qu'à l'idée d'être défié intellectuellement par une copie de lui-même. Si Edwin sait que des intrus ont envahi son sous-sol, alors il utilisera un cercle de téléportation pour retourner à Thay et aura son simulacre qui restera affronter les joueurs. Le simulacre convoquera des **Molosses infernaux**, et utilisera invisibilité supérieur et recherchera ensuite les intrus.

Trésor

Les robes rouges sont des robes thayviennes d'une valeur de 5 Po chacune. Le vase de cristal est le composant principal pour le sort de Possession et vaut 500 Po. L'un des livres est un livre de sorts avec trois sorts de haut niveau inscrits à l'intérieur : protections et sceaux, Possession, et simulacre. Un test DC 15 Intelligence (Arcanes) révélera que l'un des parchemins est un sort simulacre qui a déjà été utilisé. Bien qu'Edwin ne soit pas assez puissant pour mémoriser le sort simulacre, il a pu utiliser ce parchemin pour créer une copie de lui-même.

B62. Bazar Magique Laboratoire et bibliothèque

> Contre les murs de cette pièce se dressent de hautes bibliothèques en chêne. Des centaines de livres bien conservés se trouvent sur leurs étagères. Au centre de la pièce se trouve une table en pierre massive remplie de récipients fumants, de potions bouillonnantes et de petits chaudrons de fer. Un grand coffre verrouillé en adamantium se trouve dans un coin, boulonné au sol.

C'est au laboratoire qu'Edwin s'est occupé à préparer des potions. C'est aussi l'endroit où sont entreposées la plupart des potions et des parchemins qui sont vendus à l'étage.

Trésor

Le coffre en adamantium est l'endroit où sont entreposés les objets magiques vendus dans le Bazar Magique. C'est très difficile d'y accéder. Normalement, la serrure complexe nécessiterait une test de dextérité DC 20 avec des outils de voleur

mais le DC a été augmenté à 30 par le sort de verrou magique. Le coffre a une CA 23 et 50 points de vie. Briser le coffre détruira 50% des potions qu'elle contient. À l'intérieur du coffre se trouvent les éléments suivants :

- *- Cruche Alchimique*

  - Sac sans fond

  - Poussière de disparition ×3

  - Potion d'escalade ×4

  - Potion de souffle enflammé ×2

  - Potion d'agrandissement ×2

  - Potion de force de géant ×2

Le livre de sorts de Halbdazzer Din se trouvesur l'étagère. Il contient tous ses sorts (utilisez la liste des sorts mage). Une copie du livre de sorts d'Edwin est aussi ici (utilisez la liste des sorts d'Edwin). En outre, il existe des livres qui décrivent le processus de préparation des potions. Ceci inclut la formule pour préparer des potions de clairvoyance, de forme gazeuse, d(agrandissement, de lecture des pensées et de respiration aquatique.Une demi-douzaine de potions finie sont posées sur la table de pierre, dont une potion de lecture, deux potions de forme gazeuse, une potion de respiration et deux potions de clairvoyance.

B63. Bazar Magique Sous-sol, Prison

Cette pièce semble avoir été vidée récemment. Le sol est recouvert de paille et de déchets. Un petit bol de gruau se trouve au centre de la pièce. Un pot de chambre en fer se trouve dans un coin. Un homme et une femme sont menottés au mur du fond, ne portant que leurs sous-vêtements. L'homme a l'air battu et mal nourri tandis que la femme est alerte et en colère..

La porte de cette pièce est en fer forgé, et pour crocheter la serrure, il faut réussir un test de dextérité DC 25 avec les outils des voleurs. La porte a une CA de 18 et 75 points de vie. Halbdazzer Din (LB **mage**) est prisonnier d'Edwin depuis six mois. Il n'a pas de sort mémorisé et ne peut donc pas aider le groupe.

Imoen (annexe D) n'est détenu que depuis quelques semaines. Si elle est secourue, elle rejoindra le groupe, mais elle a besoin d'une arme avant de pouvoir combattre.

Je me faufilais dans les égouts en faisant des trucs de Ménestrels quand je suis tombé sur quelque chose de suspect. Edwin s'était emparé du Bazar Magique ! Mais il y avait deux Edwin ! Et puis soudain, je me suis retrouver face à moi
mais ce n'était pas moi ! Les choses se sont embrouillées quand je me suis fait prendre. Mais j'en ai donné plein les oreilles au vieux sorcier, laisse-moi te le dire. Il devrait savoir qu'il ne faut pas qu'il appelle des démons et qu'il fréquente des doppleganger. En plus, la nourriture en bas

était terrible, et je l'ai dit. Je suppose qu'ils n'ont pas les bonnes manières à l'académie de Thay. C'est peut-être pour ça qu'il doit faire apparaître tous ses amis avec de la magie.

— Imoen

Capturer cette fille était une erreur. Je ne peux pas m'entendre PENSER avec elle qui jacasse sans fin ! Toutes les tentatives que j'ai faites pour extraire des informations utiles ont suivi le même schéma. Je commence par une question simple, et peu de temps après, elle parle d'une histoire insipide, un conte pour enfants ou de la consistance des garnitures des tartes de Château-Suif .

Même en doppelganger, elle refuse de la fermer ! Vraiment, il est tragique que mon esprit talentueux doive être gâché par une telle bêtise.

Edwin

familier d'Edwin. Les deux prisonniers sont accompagnés d'un **diablotin** déprimé qu'Edwin a lié à son service comme un familier. diablotin est généralement invisible. Il a été ordonné d'apporter de la nourriture et de vider le pot de chambre deux fois par jour. Il ne résistera pas au groupe.

B64. Bazar Magique, Salle de Conjuration

A pentagram has been traced out in black salt in the center of the room. A circle of sweet-smelling candles has been arranged around the pentagram. Sitting open on a desk against the east wall is a large, leather-bound tome.

La porte en bois de cette pièce est fermée à clé, et le crochetage de la serrure nécessite un test réussi de dextérité DC 20 avec les outils des voleurs.

A l'intérieur du pentagramme se trouve un **diable barbelé**. Le diable a été conjuré ici des Neuf Enfers par Edwin, et il a été prisonnier dans le pentagramme pendant plus d'un mois. Edwin a l'intention d'utiliser un sort d'entrave planaire sur le diable, si jamais il en a besoin. Le diable est incapable de quitter le pentagramme à moins que la ligne de sel ne soit brisée. Si le pentagramme est cassé et que le diable est libéré, alors il ignorera n'importe qui dans la pièce et cherchera Edwin afin de se venger. Le diable utilise la télépathie pour tenter de convaincre le groupe de le libérer.

Tome d'invocation

Le tome contient des instructions sur la façon de faire des cercles de protection lorsque l'on invoque des créatures infernales. Il contient également les vrais noms de plusieurs démons, diables et yugoloths.

Porte secrète

Une porte secrète à sens unique sur le mur nord mène aux égouts. Il peut être repéré par n'importe quel personnage dans un rayon de 1,5 m autour qui a un score passif de Sagesse (Perception) de 15 ou plus. La porte secrète est denature magique et ne peut être ouverte depuis les égouts.

Chapitre 4 : Bois-Manteau

Le Bois-Manteau est une forêt ancienne qui, selon certains, faisait partie de la Haute Forêt. Il se compose principalement de hêtres, de bouleaux, d'ormes et de chênes. De nombreux cours d'eau traversent la forêt de l'est sauvage à l'ouest de la côte et se jettent dans la Mer Inviolée.

La forêt est un endroit dangereux, et seuls les voyageurs les plus téméraires tentent de pénétrer ses profondeurs. Beaucoup d'araignées monstrueuses différentes appellent la forêt leur maison. Les Vouivres nichent dans l'extrémité est accidentée de la forêt. Les stirges sont répandues partout. L'une des plus grandes meutes de loups de Faerûn est celle de Bois-Manteau.Une infestation de gobelinoïde tasloi a pris racine ici au cours des dernières décennies. Les créatures ont été introduites par un navire marchand qui s'est échoué près de Bois-Manteau il y a trois décennies. Une tribu de tasloi a été gardée sur le navire comme une cargaison d'esclaves, et ils se sont échappés dans la forêt. Ils se sont multipliés rapidement, et ils ont exterminé les autres races de gobelinoïdes qui fleurissaient autrefois dans le Bois-Manteau.

Rencontres et événements

Lorsque les héros auront exploré Bois-Manteau pendant quelques jours, vous pourrez choisir de les faire rencontrer une des rencontres suivantes.

Rencontre : Kivan le Chasseur

> Votre progression à travers le sous-bois épais du Bois-Manteau est interrompue par une flèche qui siffle dans l'air et plonge dans un tronc d'arbre juste en face de vous. Vous poussez un soupir de soulagement momentané, pensant que votre assaillant a manqué, mais trois autres flèches se succèdent rapidement, formant un triangle autour de la première.

Kivan (annexe D) a été contacté par une bande de druides et a reçu l'ordre d'effrayer quiconque tente de s'enfoncer dans la forêt. Les druides expliquèrent que quelque chose ne va pas avec le Bois-Manteau et que personne ne doit être autorisé à entrer sans autorisation, de peur d'aggraver le problème. Kivan ignore que les druides qui lui ont donné cette mission sont des druides de l'ombre. Il n'a aucune connaissance de l'intrigue de Faldorn ou de l'Arbre des Ombres. Kivan n'a jamais fait confiance aux étrangers, alors il poursuit sa mission avec un zèle sans faille.

Kivan va s'adresser en hurlant au groupe en elfique, exigeant qu'ils quittent le Bois-Manteau ou souffriront des conséquences. Si les héros attaque, jette un sort ou continue d'avancer, il l'interprétera comme un acte hostile et engagera le combat. Si Kivan parvient à vaincre les héros, il fera de son mieux pour panser les blessures de ceux qui sont morts ou gravement blessés. Il portera alors leurs corps inconscients jusqu'à la lisière de la forêt.

Persuader Kivan

Si les héros sont capables de démontrer leurs bonnes intentions, alors Kivan se révélera et demandera au groupe des explications sur leurs intentions dans le Bois-Manteau.

Pour ce faire, le groupe doit réussir un test du charisme (persuasion) DC 15. Si Kivan est convaincu de la noblesse de la mission du groupe, alors il pourra compter sur son aide. Il conduira le groupe aux mines de fer, au Nid, et même à l'Arbre des Ombre.

De plus, si Kivan est convaincu des mauvaise intention des druides de l'ombre, alors il sera furieux d'avoir été trompé. Il suivra le groupe jusqu'à l'arbre des ombre et assurera un tir de couverture depuis les bois environnants avec son arc long. Si la bataille à l'Arbre de l'Ombre tourne mal, alors vous pourriez avoir Kivan fournissant une puissante volée de flèches, retournant la situation en faveur du groupe.

Rencontres au hasard

Faire un jet sur la table une fois le jour et deux fois la nuit.

Rencontres aléatoires de Bois-Manteau

Jour (d20)	Nuit (d20)	Rencontre
1 – 14	1 – 10	Pas de rencontre
15	11	Ankheg
–	12	Grouilleux
16	13	Hamadryades
17	14 – 15	Araignées Géante
18	16	Stirges
19	17 – 18	Tasloi
20	19	loup-garou
–	20	Vouivres

Ankheg

> Le sol de la forêt tremble soudainement violemment , effrayant un groupe d'oiseaux qui hurlent. Après quelques instants, le tremblement s'arrête et les bois se taisent. Puis, une énorme créature insectoïde jaillit du sol devant vous dans une explosion de terre.De la taille d'un cheval, ses mandibules brillantes ruissellent d'acide noir..

Deux **ankhegs** attaquent les héros et combattent à mort. Il y a 50% de chances que la coquille d'un ankhegs mort reste en bon état. Dans ce cas, les héros intelligents remarqueront que la coquille ferait une excellente armure. La coquille peut être apportée au célèbre forgeron Taerom Fuiruim à Bérégost, qui peut alors la forger en armure ankheg.

C est dur de ne pas avoir un pincement au cœur pour Kivan. Triste histoire, perdre sa femme à cause des ogres. Même Boo verse de petites larmes de hamster, et il est fait d un bois plus solide que moi. Minsc DOIT, protéger dynaheir ! mais d abord il doit trouver un ankie et lui éclaté le nez.



Forêt de Bois-Manteau
0
3
6
9
12
kilomètres
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12

Il n'y a pas beaucoup de bonnes raisons d'aller à Bois-Manteau, à moins d'aimer les araignées, les stirges, les tasloi, les wolfweres, les Grouilleux ou les vouivres. Mais hé, si cela te rend heureux !

— Imoen

Grouilleux

> À la tombée de la nuit, le silence des bois est interrompu par des cris étranges et des bavardages bizarres. Les bruits semblent former des mots dans un langage tordu et méconnaissable. La source des sons émerge bientôt des arbres : une horde d'humanoïdes voûtés et sauvages jaillit du feuillage, chargent dans votre direction !

Une horde de 50 **Grouilleux** crie à travers la forêt. Ils attaquent pendant trois rounds avant de s'enfuir brusquement. Les Grouilleux détestent être dans la forêt, et ils cherchent simplement un moyen de s'en sortir.

Hamadryades

> Les arbres autour de vous semblent tordus et contre nature. Vous remarquez que la forêt est devenue mortellement calme. Il y a quelque chose qui ne va pas ici.

Deux **hamadryades** enragés vont chasser et essayer de tuer les héros. Ces créatures fée sont le résultat de l'expérimentation de Faldorn avec le pouvoir que lui a conféré la faille de la Féérie. Elle a corrompu les arbres d'origine de nombreuses dryades dans la forêt et, ce faisant, elle a créé des hamadryades tordues qui obéissent à ses ordres. Faldorn a pris soin de garder ce pouvoir secret aux autres druides de l'ombre, qui la mépriseraient probablement s'ils le savaient. Ses premières expériences se sont soldées par des échecs, entraînant un certain nombre de hamadryades fous et incontrôlables qui traquent les bois à la recherche de vengeance.

Araignées Géante

> Un bruissement dans les branches au-dessus attire votre attention vers le haut. Vous pouvez dire que quelque chose de plus grand que n'importe quelle créature arboricole naturelle vous traque, mais sa forme reste cachée. On finit par apercevoir un amas de huit points lumineux qui brillent à travers une brèche dans le feuillage. Avec un sentiment croissant de crainte, vous vous rendez compte que vous êtes observé par quelque chose avec huit yeux noirs affamés

Quatre **araignées géantes** attaquent d'en haut. Ils utilisent leur capacité à cracher la toile pour retenir leur proie d'une hauteur de 9 mètres avant de descendre sur des filaments de la toile. Ils combattent à la mort.

Stirges

> Un arbre droit devant semble enveloppé dans une écorce à texture étrange et grumeleuse. En y regardant de plus près, on s'aperçoit que ce sont les ailes d'innombrables petites créatures ressemblant à des chauves-souris qui donnent à l'arbre son apparence inhabituelle. Soudain, les créatures se réveillent toutes d'un seul coup, s'unissant en un essaim grotesque au dents dent acéré qui hurle et se précipite vers vous, assoiffées de sang !

Une douzaine de **stirges** attaquent les héros et essaient de boire leur sang. Ils combattent à mort, explosant comme des ballons emplis de liquide rouge et chaud quand ils sont tués.

Tasloi

> En marchant dans la forêt dense, vous vous rendez compte d'un silence soudain. Quelques instants plus tard, un étrange appel d'oiseau retentit de la canopée juste en face de vous. Puis un autre appel d'oiseau identique répond derrière vous. En peu de temps, vous êtes entouré d'un chœur de chants d'oiseaux, mais vous avez un soupçon effrayant que ces sons ne viennent pas des oiseaux.

Quatre **tasloi** émergent des bois montés sur des **rats géants.** Après un seul round de combat, quatre autres **Tasloi tireurs d'élite** attaquent furtivement à partir de la cime des arbres. Si la moitié d'entre eux sont tués, ils se retireront dans la mine de fer.

loup-garou

> Un énorme loup sort des buissons et bloque le chemin devant vous. Le sang et la salive ruissellent de sa gueule sanglante. La créature grogne et vous rugit dessus, libérant un hurlement surnaturel. Ses os commencent à se déplacer, à croître et à muter sous sa peau. En quelques instants, le loup s'est transformé en un horrible monstre lupin aux membres longs et musclés, aux griffes acérées comme des rasoirs.

Un seul **loup-garou** attaque. Deux **loups sanguinaire** chassent avec lui, mais se sont approchés furtivement. Quand la moitié de ses points de vie sont perdus, le loup-garou fui la bataille et tente de regagner l'Arbre de l'Ombre.

Vouivres

> La lune brille de mille feux sur cette nuit sans nuages, mais pendant une fraction de seconde, le disque argenté est éclipsé par une ombre serpentine. Quelques instants plus tard, vous entendez quelque chose juste au-dessus de vous - cela ressemble à de larges voiles qui claquent dans un vent fort.

La **vouivre** tentera d'attaquer une seule cible, puis s'envolera jusqu'à son aire dans les collines de la Vouivre (C12).



Sites de Bois-Manteau

Se déplacer dans la forêt est dangereux, mais il y a quelques endroits qu'on peut atteindre sans trop de difficulté. Les routes mènent à la fois aux mines de fer et au pavillon de chasse, ce qui rend ces endroits relativement faciles à trouvé. Bien que les routes aient été envahies par la végétation à de nombreux endroits, il suffit d'un jet réussi DC 10 sagesse (Survie) pour se frayer un chemin dans les la nature sauvage.

Les collines de la Vouivre peuvent être trouvées en grimpant au sommet des arbres pour voir au-dessus de la canopée. Cela permet aux groupe de déterminer leur position relative dans la forêt. Une fois les collines de la Vouivre repérées, le groupe peut suivre une piste à travers les bois en effectuant un test de survie DC 10 sagesse (Survie) réussi.

L'arbre de l'ombre, le nid d'araignée et le Cromlech sont plus difficile à localiser. Les bois qui entourent le nid d'araignée sont recouverts d'une toile qui s'épaissit à mesure que le groupe se rapproche du nid. Un test de Sagesse DC 10 (survie) révélera la direction du Nid, la direction dans laquelle les toiles deviennent plus épaisses.

Kivan peut trouvé à la fois l'Arbre de l'Ombre et le Cromlech. Traquer un loup-garou blessé peut également dévoiler l'arbre de l'ombre. Un test DC 10 Sagesse (survie) est nécessaire pour suivre un loup-garou blessé.

C1. Porte de Baldur

La Porte de Baldur se trouve au nord du Bois-Manteau, de l'autre côté de la rivière Chionthar. Pour plus d'informations sur la ville, reportez-vous au chapitre 9 : La porte de la ville de Baldur.

Je parie que Faldorn sait de quoi il s'agit. C'est peut-être quelque chose de chouette. — Imoen

C2. Nid d'araignée

> Les quelques rayons du soleil qui filtrent à travers la canopée forestière commencent à s'estomper. En regardant vers le haut, vous voyez un réseau dense de toiles d'araignées qui grouillent de minuscules arachnides. Plus loin devant, les toiles s'épaississent et toute trace de lumière disparaît. La forêt est devenue étrangement calme. Vous remarquez des brins de soie d'araignée aussi épais que des cordes suspendues aux arbres environnants.

Pour plus d'informations sur le nid d'araignée, reportez-vous au chapitre 7 : Le nid.

C3. Cromlech

> Juste devant, d'immenses colonnes de roches grossièrement taillées forment un cercle autour du périmètre d'une clairière. Curieusement, la lumière du soleil projette de longues ombres sur les pierres verticales qui convergent au centre. Il est difficile de dire si le phénomène est le résultat de la magie ou simplement d'un judicieux agencement des pierres.

Ces pierres anciennes sont sacrées pour les druides. Dédiées au dieu Silvanus, les pierres se dressent dans la forêt depuis plus de 15 siècles. Une petite tribu de **sirènes** utilise les pierres debout comme repaire. Il y a habituellement trois des créatures féeriques aux pierres, avec trois autres qui batifolent dans les eaux de la rivière à seulement 30 mètres au sud. Ils avertiront les intrus de rester à l'écart, et ils attaqueront si leurs menaces sont ignorées.

Trésor

Sous l'une des pierres est enterré le trésor de la tribu des sirènes : douze perles (d'une valeur de 100 Po chacune), une perle de force, et un trident de domination aquatique.

C4. Le pavillon de chasse

Devant vous se dresse un ancien pavillon de chasse qui est maintenant envahi par la végétation au point que les arbres adjacents ont percé ses murs qui s'effritent. Cependant, si l'on en juge par le peu d'altération causée par les intempéries, il semble que la hutte ait été abandonnée au cours de la dernière année, soit beaucoup trop peu de temps pour la quantité de végétation l'entourant.

Ce Pavillon appartient à la puissante famille mercantile Sashenstar, basée à la Porte de Baldur. Elle n'a été abandonnée que depuis un an environ, mais les bois l'ont rapidement avalée, à cause des énergies contre nature émanant de l'Arbre d'Ombre.

Vivant dans le pavillon il y a un **loup-garou** et un druide de l'ombre du nom de Beldor (**druide** NM). Beldor tient un étrange bâton appelé Blackthorn. Il est amoureux du loup-garou et combattra à mort pour le défendre. Le loup-garou se trouve habituellement à l'extérieur du pavillon, sous sa forme humaine, en train de jouer de la harpe. Il badinera avec les visiteurs, les bercant avec sa chanson léthargique pour gagner du temps avant de se transformer en sa forme hybride et attaquer.

Une fois réduit à la moitié de ses points de vie, le loup-garou tentera d'atteindre l'Arbre de l'Ombre en fuyant. Le loup-garou n'aime pas Beldor et le laissera mourir.

C5. L'arbre de l'ombre

D'une brèche dans le feuillage épais de Bois-Manteau, vous apercevez un chêne colossal dans le lointain. Sa taille massive crée l'illusion qu'il est l'arbre isolé dans une clairière, la canopée en dessous n'étant qu'un buisson dense d'arbustes. Bien qu'il pousse bien au-dessus de la limite des arbres de la forêt, le chêne tout entier semble couvert d'ombre.

Pour plus d'informations sur l'arbre des ombres, reportez-vous au chapitre 6 : Les druides de l'ombre.

C6. Mines de fer Bois-Manteau

Un fort abandonné vous attend. Par le portail ouvert au milieux des murs circulaires en bois, on peut voir plusieurs bâtiments, dont une petite caserne et un grand entrepôt. La cour est envahi par la végétation, mais le fort lui-même semble en bon état. Un pont en rondins simple mais robuste est le seul moyen visible de traverser les douves qui entourent le fort.

Pour de plus amples renseignements sur les mines de fer Bois-Manteau, voir le chapitre 5 : Les mines de fer Bois-Manteau.

C7. Le pont de la Wyrm's

Un pont de pierre solide et large enjambe la rivière en crue devant vous. Un petit groupe d'hommes et de femmes armurés patrouillent le long de l'impressionnante structure. Leur langage corporel trahit un sentiment distinct de malaise, et ils semblent être en état d'alerte en prévision d'une menace inconnue.

Le pont de la Wyrm's est le seul moyen d'entrer dans la ville de la Porte de Baldur par voie terrestre. Les forts courants de la rivière Chionthar sont susceptibles de se révéler mortels pour quiconque est assez stupide pour tenter de traverser à la nage. Le pont est une merveille d'ingénierie. Sa maçonnerie exceptionnelle lui donne la taille et la solidité nécessaires pour supporter le lourd trafic, y compris les grandes caravanes commerciales qui entrent et sortent régulièrement de la Porte de Baldur.

Le pont est gardé par une bande de mercenaires du poing enflammé, dont douze "poings" (**Soldat**), quatre " brandons " (**vétérans**), et deux " flames " (**chevaliers**). Ils sont sur les nerfs à cause des événements étranges dans les bois.

C8. Rivière Chionthar

La rivière Chionthar commence dans les Collines lointaines à l'est. elle se déverse dans la Mer Inviolée sur la côte de l'épée. La rivière relie plusieurs grandes villes, dont La Porte de Baldur, Berdusk, Elturel, Iriaebor, et Scornubel.

C9. Voie commerciale du Nord

Cette section de la célèbre Route commerciale continue vers le nord jusqu'à Eauprofonde..

C10. Voie commerciale du Sud

Cette section de la route commerciale va vers le sud jusqu'à Bérégost et continue sur plus de 1600 km jusqu'à la ville de Calimport.

C11. 29.Village du Chionthar supérieur

C'est un petit village de fermier, juste au nord du pont de la Wyrm. Au centre du village se trouve une auberge appelée le Skipover qui offre leur services au caravanes marchandes qui ne souhaitent pas s'arrêter à la Porte de Baldur.

C12. Collines de la Vouivre

La forêt devant vous cède la place à une série de collines rocheuses qui s'élèvent des forêts denses. Vous entendez un rugissement tonitruant derrière vous, suivi par le craquement des branches. Quelques instants plus tard, une grande créature ailée s'élance dans le ciel, projetant une ombre sur votre groupe. elle se dirige vers l'entrée d'une grotte située en haut des collines.

Ces collines sont le lieu de nidification de plus d'une douzaine de couples de **Vouivres**. Les Vouivres dorment dans leur tanière pendant la journée et chassent leurs proies dans le Bois-Manteau pendant la nuit.

Chapitre 5 : Les mines de Bois-Manteau



Les mines de Bois-Manteau sont un réseau d'anciennes mines de fer qui abritaient autrefois le clan nain Orothair. Le clan Orothair a fourni du minerai de fer à la Porte de Baldur et Bérégost pendant des décennies. Il y a un siècle, la plupart des membres du clan ont été exterminés lorsqu'ils ont creusé dans une rivière souterraine et ont inondé la mine. Le
peu de survivants ont abandonné leur maison.
Il y a quelques années, la guilde mercantile connue sous le nom de Trône de Fer a réparé et modernisé la mine. Ils avaient appris son existence par un des nains survivants. La mine était exploitée par un membre du trône de fer nommé Davaeorn. Daveorn a construit un fort en bois autour de l'entrée de la mine pour se protéger contre les taslois et les autres dangers du Bois-Manteau. Il s'est construit un laboratoire bien meublé au plus profond de la mine. De là, il a mené des recherches pour le rejeton de Bhaal connu sous le nom de Sarevok.

Lorsque le trône de fer tomba, Davaeorn et tous ceux qui se trouvaient à l'intérieur de la mine furent tués lorsque la mine fut de nouveau inondée. Cependant, elle n'est pas restée abandonnée longtemps. L'agent du Zhentarim Xzar est arrivé il y a quelques mois à la recherche des secrets de Davaeorn et Sarevok. Xzar a appris qu'il est aussi un rejeton de Bhaal, il cherche à débloquer le pouvoir qui sommeille dans son sang divin. Il a réparé le laboratoire de Davaeorn, mais il n'a pas encore trouvé les secrets qu'il cherchait. Lorsque la mine a de nouveau été inondée, l'eau a emporté une grande partie du laboratoire de Daveorn à travers une fosse qui a conduit à un réseau de tunnels dans l'Ombreterre.
Depuis son arrivée, Xzar s'est allié à une tribu de tasloi. Il a réussi à convaincre les créatures gobelinoïdes de le servir via un mélange d'or et d'intimidation. Les tasloi gardent le fort et le niveau supérieur des mines. Pendant ce temps, Xzar ordonne à ses serviteurs morts-vivants de fouiller l'Ombreterre à la recherche de Daveorn.

Le Fort

Le fort se compose de deux parties entourées d'un fossé, avec un seul pont étant la seule entrée. La première partie comprend une écurie, une caserne et un entrepôt. La deuxième partie est celle où se trouve l'entrée des mines.

En approchant du fort

> De nombreux chariots miniers et autres équipements repose éparpillés dans la cour envahi par la végétation du fort. D'un côté du fort se trouve une petite écurie vide, ainsi qu'un entrepôt et une caserne. A côté de la caserne, les murs du fort se rétrécissent vers l'entrée d'un tunnel. De l'échafaudage renforcé, vous en déduisez que c'est l'entrée d'une mine.

Le fort est abandonné et pillé. Les restes squelettiques de mercenaires morts du Trône de fer et d'esclaves miniers sont éparpillés.Une petite bande de **tasloi** a été affectée par Xzar à la défense du fort. Quand ils aperçoivent des intrus, ils envoient une bande de trois tasloi montés sur des **rats géants** pour attaquer.

Trois autres tasloi s'approchent furtivement par-derrière et tentent d'attraper les traînards. Deux tireurs d'élite Tasloi attaquent depuis le toit d'un des bâtiments abandonnés. Si les choses tournent en la défaveur des tasloi, alors l'un des tireurs d'élite va fuir dans mines pour donner l'alerte.

Les Mines

Les mines ont des plafonds de 2 mètres de hauteur et ne sont pas éclairées. Les mines de Bois-Manteau comportaient autrefois quatre niveaux, mais de nombreuses zones des niveaux 2 et 3 se sont effondrées dans la dernière inondation. Quiconque explorerait ces niveaux devrait beaucoup creuser et ne découvrirait que des corps.

M1. Entrée de la mine

> Comme le fort, la mine semble également abandonnée. Les pluies ont depuis longtemps effacé les traces de pas de ceux qui travaillaient dans ces tunnels. Cependant, un ensemble de chariots métalliques endommagés s'étend de l'entrée jusqu'aux profondeurs des mines.

Les rails des wagons sont endommagés et inutilisables.

M2. Chambre centrale

> Devant vous se trouve une grande salle où convergent de multiples tunnels et voies de chariots. Vos pieds s'enfoncent légèrement dans la boue qui imprègne cette section des mines.

Les rails de la chambre centrale ont été conservés en bon état par les tasloi. Quatre **tasloi** se cachent parmi une pile de tonneaux dans cette chambre. Lorsqu'ils remarquent des intrus, ils émettent un sifflement animal pour alerter les tasloi dans les tunnels latéraux sud (M6). Puis ils attaquent avec des filets. En moins d'un tour, un chariot minier roule le long de la voie ferrée et à traverse la chambre. Dans le chariot minier se trouvent deux **tireurs d'élite** qui ont préparé des actions pour tirer avec leurs sarbacanes sur les intrus.

Le chariot minier roule à travers la salle au décompte d'initiative 10 et s'arrête à l'extrémité des rails, près de l'ascenseur. Les tireurs d'élite tasloi sauteront alors hors du chariot pour se joindre à la bataille. Au tour suivant, un autre chariot minier descend de l'autre voie avec deux **tireurs d'élite** supplémentaires

M3. Tunnel inondé

> L'eau semble avoir inondé ce tunnel sombre. Vous pensez que son extrémité est emplie d'une poche d'eau. Le sol du tunnel est rempli de boue collante.

Les derniers 6 mètres de ce tunnel sont des sables mouvants. Il y a un parchemin détrempé de contrôle de l'eau coincé au fond de l'eau dans la poche d'eau.


Les Mines de Bois-Manteau Niveau Supérieur
(Zone M)
1 Carré = 1,5 m
8
7
2
3
5
4
6
1

Le parchemin est difficile à voir, mais comme n'importe quel parchemin de sorts, sa magie irradie faiblement.

M4. Tunnel latéral

En passant par ce tunnel, vos pieds commencent à s'enfoncer de plus en plus profondément dans la boue. Il sera difficile d'aller de l'avant sur une terre humide et collante. De l'autre côté du tunnel, on peut voir un corps humain suspendu au plafond.

Les derniers 9 mètres du tunnel sont des sables mouvants. Les sables mouvants sont considérés comme du terrain difficile et toute créature entrant dans la zone doit réussir un test de sauvegarde de force DC 10 ou être entravé. Les créatures entravé par les sables mouvants peuvent utiliser leur action pour faire un test de Force DC 10. Sur un succès, la créature se libère d'elle-même. En cas d'échec, ils s'enfoncent davantage dans les sables mouvants et sont désavantagés lors des jet de sauvegarde ultérieurs effectués pour y échapper.

Le corps humain qui pend à l'arrière du puits de mine est destiné à attirer les victimes et les amener à risquer le sable rapide. Un chariot de mine renversé a été enfoncé dans la boue au bout du tunnel. Trois **sniper tasloi** attendent sous la boue et respirent à travers des pailles. Un test de perception DC 15 est nécessaire pour remarquer les pailles. Une fois que quelqu'un a parcouru au moins 3 mètres dans les sables mouvants, les taslois l'attaquent.Un cadavre pendu. Le cadavre suspendu semble avoir été conservé sous une couche de boue jusqu'à récemment. Il n'a pas de marqueurs d'identification. Un collier en or autour du cou vaut 100 Po.

M5. Tunnel latéral

Les rails des chariots mène à un tunnel nettement plus sec que la salle principale. Devant vous se trouvent des piles de décombres éparpillés et plusieurs chariots de mine renversés.

Ces tunnels sont gardés par quatre **tireurs d'élite**. Les tireurs d'élite se cachent à l'intérieur de deux chariots à minerai de fer fonctionnels qui sont bloqués par des freins qui les empêchent de rouler sur les rails. S'ils sont alertés par les taslois de la zone M2, ils lâcheront les freins et rouleront sur les chariots de minerai de fer pour rejoindre le combat.

M6. Tunnel latéral

En descendant ce tunnel, vous pouvez voir de nombreuses traces laissées par de minuscules pieds humanoïdes nus. A en juger par la consistance humide du sol du tunnel, ces empreintes de pas ont été faites récemment.

Les taslois utilisent ce tunnel latéral comme repaire. Quatre femelles **tasloi** gardent la zone. La viande séchée et les barils d'eau fournissent nourriture et boisson à la tribu.
Trésor
Un sac contient le trésor que Xzar utilisait pour soudoyer les taslois pour le servir. Il contient 170 Po et quatre rubis d'une valeur de 50 Po chacun.

M7. Porte en acier

Une énorme porte circulaire en acier sépare ce tunnel nord du reste de la mine. Bien qu'il ait manifestement été construit il y a quelque temps, le mécanisme d'ouverture de la porte semble être en bon état de fonctionnement. Cependant, la porte a été laissée légèrement entrouverte, ce qui a permis à un petit jet d'eau régulier de s'écouler à travers la porte.

Le tunnel au-delà de la porte mène à une rivière souterraine. Un petit ruisseau d'eau sort du tunnel ouvert. Tous ceux qui descendent par le tunnel rencontreront la rivière après 30 mètres. Xzar a utilisé la magie pour changer la forme du tunnel afin que la rivière ne se déverse plus dans les mines. La rivière coule sur plusieurs kilomètres avant de remonter plus loin dans le Bois-Manteau. La plus grande partie de cette rivière souterraine na pas d'espace pour abriter des poches d'air, ce qui la rend très difficile à emprunter à la nage.

M8. Ascenseur

Au bout de ce tunnel, vous trouverez un solide ascenseur minier. Contrairement à la majeure partie de la mine et du fort environnant, son équipement est bien lubrifié et semble avoir été utilisé récemment. Il semble que la machine puisse être actionnée en tirant un seul levier.

L'ascenseur a été modifié de sorte qu'il ne descend qu'au niveau le plus bas des mines. Tirer le levier vers le bas activera la machinerie et fera descendre l'ascenseur, tandis que tirer le levier vers le haut fera monter l'ascenseur. L'ascenseur fait beaucoup de bruit lorsqu'il se déplace, alertant toute la mine.

Les mines inférieures

Les mines inférieures ont été complètement rénovées.

par les larbins morts-vivants de Xzar. De nouveaux meubles ont été installés pour rendre l'endroit confortable. Xzar a habillé les zombies et les goules qui le servent en vêtements fin. Pour rendre l'illusion plus convaincante, Xzar jette tous les matins le sort apparence trompeuse pour faire paraître les zombies vivants. Xzar parle à ses sous-fifres morts-vivants pour endiguer la solitude.Ils ne sont pas assez intelligents pour répondre, mais ça ne le dérange pas.

Le plafond de ce niveau est de 3 mètres de haut. La plupart des pièces sont éclairées par des lanternes qui ont été enchantées par des incantations de flammes éternelle permanentes.

M9. L'ascenseur

Les portes mécaniques de l'ascenseur glissent vers l'extérieur pour révéler une planque souterraine. Même depuis le couloir d'entrée, on trouve des signes d'habitation et d'entretien soigné. L'odeur des galettes de nourriture fraîche vient de l'intérieur.

Le bruit de l'ascenseur alerte les intrus à ce niveau. Seul Xzar réagira à cet avertissement. Voir la zone M19 pour plus d'informations sur la façon dont Xzar réagit à l'arrivée du groupe.

M10. Stockage

> Au bout de ce court couloir se trouve un petit débarras. De nombreuses sortes d'armes et d'armures sont suspendues aux murs, ainsi que quelques ensembles de vêtements de bonne facture. Deux grands coffres ont été disposés au centre de la salle.

Chaque coffre contient une **goule** qui jaillira quand le coffre sera ouvert. Xzar a enchaîné leur pieds a la base du coffre, de sorte que les goules ont une amplitude de mouvement de 1,5 m (en sautant avec la poitrine). Les goules sont habillées comme des bouffons. Lorsqu'un coffre est ouvert, les deux goules sortent en même temps. Si le sort apparence trompeuse de Xzar est actif, alors les goules ressemblent à des bouffons vivants avec un des ongles en forme de griffe.

Trésor

Sur les murs sont accrochés deux cotte de mailles, deux cuirasse, trois épées longues et six javelots.

M11. Chambre à coucher

> Multiple colorful rugs decorate the stone floor of this central room. A small but comfortable-looking bed has been pushed into one corner. The chamber has also been adorned with a handful of vases and two shelves lined with books.

Dans cette chambre, il y a trois **zombies** déguisés pour ressembler à une famille noble. Une femelle zombie plus âgée est couché sur le lit, tandis que deux zombies adolescentes son assis sur des chaises. Si Xzar a jeté le sort, ils ont tous les trois l'air vivants et en bonne santé. Xzar aime prétendre que ces zombies sont sa famille. Il s'assoit parfois pour manger avec eux, se plaint de son échec à trouvé les recherches de Davaeorn's sur Bhaal. S'ils sont attaqués, les zombies se défendront, mais sinon, ils maintiendront leur mascarade en accomplissant leurs tâches domestiques.

M12. Temple à Bhaal

> Une série de marches mène à un modeste autel. Sur le mur du fond se trouve un grand médaillon circulaire portant un symbole macabre sculpté : un crâne souriant entouré d'un halo de gouttelettes rouges. La sculpture est illuminée par deux torches allumées, qui créent l'apparence d'une lueur de braise à l'intérieur des orbites maléfiques du crâne.

Xzar vient dans cette pièce pour rendre hommage à son père, le dieu du meurtre. Un **zombie** est habillé comme un prêtre et s'assure que les flammes du temple restent allumés. Ce zombie est tout ce qui reste du magicien Davaeorn.

Quatre **goules** sont vêtues des vêtements sacrés de Bhaal. Ils sont suspendus au plafond à des crochets à viande dans chaque coin de la pièce. Si le sort apparence trompeuse de Xzar est actif, alors le zombie prêtre semble bien vivant, tandis que les goules semblent être d'innocents villageois qui se tordent de douleur sur les crochets à viande.

Le zombie pointera le symbole de Bhaal et et se mettra à genoux. Si les intrus s'agenouillent devant l'autel et disent une prière à Bhaal, alors ils seront laissés tranquilles. S'ils ne l'ont pas fait dans les trois rounds, alors les goules se retireront des crochets à viande et attaqueront aux côtés du zombie. Si quelqu'un essaie de sauver les goules, alors les goules attaqueront avec surprise.

M13. Pièce voisine

> Cette petite pièce est très peu décorée, à l'exception d'une lourde table en bois entourée de six chaises assorties. La table et les chaises ont récemment été polies.

Cette chambre est inoccupée. Une note sur la table dit :

"Xzar- Comment vont tes recherches ? J'ai reçu votre cadeau. Vous croyez vraiment que le rituel inscrit sur ce sarcophage pourrait créer un portail vers la Féérie ? tant bien que mal Je soupçonne l'un de vos complots Zhentarim. Malgré tout, j'en ferai bon usage.aldorn"

Une autre note dit :

"Xzar-Vous tu as toute ma gratitude éternelle pour ton aide. Je prie pour que tu trouves ce que tu cherches. -Les bénédictions de Shar's soit sur toi, Viconia"

M14. Salle à manger

> Vous découvrez la source des odeurs alléchantes à ce niveau : Un grand festin a été servi sur une table centrale. Différents plats à base de pommes de terre et de légumes entourent une pièce maîtresse composée d'une grande tranche de viande rouge. Six chaises entourent la table.

C'est ici que Xzar prend ses repas avec sa "famille" de morts-vivants. La pièce est vide. Une note sur la table dit :

"Note à moi-même, maman n'aime pas les petits pois et les carottes. Besoin de provisions bientôt. Envoyer Monty pour plus de porc. Extra, EXTRA sanglante. Papa doit être fier!"

M15. Salle de bain

> Une grande piscine rectangulaire construite dans le sol en pierre occupe la majeure partie de la pièce dans cette petite chambre. La vapeur s'échappe régulièrement de son eau propre et claire.

Le **guerrier squelette** de Xzar est assis dans la piscine. Il n'attaque que pour se défendre. Si le sort apparence trompeuse de Xzar est actif, alors le guerrier squelette ressemble à un homme nu musclé. Son épée est prête à ses côtés. Le guerrier squelette est incapable de parler, mais il se fâche et dévisage les intrus et leur fait signe de la main partir.


Les Mines de Bois-Manteau
Niveau Inférieur
(Zone M)
1 Carré = 1,5 m
19
18
16
17
14
15
12
11
13
9
10

M16. étude

> Des étagères pleines tapissent les murs de cette grande chambre, un bureau robuste est accolé à un coin.

C'est là que Xzar conserve toutes les recherches qu'il a recueillies jusqu'à présent. Il comprend des livres et des rouleaux imbibés d'eau que Xzar a soigneusement réparés. Les informations recueillie ici en dit long sur les rejetons de Bhaal. L'une des choses clés que les écrits indiquent clairement est que lorsqu'il ne reste qu'un seul enfant de Bhaal vivant, cette personne s'élèvera vers la divinité et deviendra le nouveau Seigneur du meurtre.

Trésor

Le livre de sorts de Davaeorn est sur l'une des étagères. Il a été gravement endommagé dans l'inondation, donc seuls quelques sorts sont encore intacts. Les sorts boule de feu, invisibilité supérieur, hâte, et corde enchanté sont inscrits dans le livre.

M17. La fosse

> Une fosse carrée et obscure est l'élément le plus remarquable de cette pièce. Où qu'il mène, le fond de la fosse n'est pas visible. Tout ce que l'on peut voir, c'est un noir d'encre sans fin. Un petit bureau jonché de cartes s'appuie contre un mur voisin.

La fosse descend sur 30 mètres dans une petite caverne. Des échelles en fer ont été installés sur le côté de la fosse, de sorte qu'il est facile de monter et de descendre. La caverne au fond a de multiples tunnels qui en partent. C'est l'une des parties les moins profondes de l'Ombreterre.

Quand les héros arriveront pour la première fois dans la salle, une équipe de recherche de morts-vivants reviendra de lOmbreterre pour se faire un compte-rendu à Xzar. L'équipe de recherche se compose de quatre **zombies** et d'une **goule**. Si le sort apparence trompeuse est actif, alors ils ressemblent à quatre nains et la Ménestrel, Jaheira. La goule se proclamera Ménestrels et demandera ce qu'ils font. Si les héros sont méfiants, alors la goule mettra rapidement fin à la mascarade et attaquera avec les zombies.

Trésor

L'équipe de recherche des morts-vivants a finalement trouvé ce que Xzar cherchait depuis quelques mois. C'est un parchemin dans
une étui scellé. Le parchemin est une lettre de Davaeorn à Sarevok qui décrit un rituel qui permettrait à un Rejeton de Bhaal de libérer la puissance de son héritage divin. Le rituel requiert un magicien capable de lancer un sort de niveau 5. Ça ne marche que sur un Rejeton de Bhaal.

Si Xzar est vraiment un enfant de Bhaal, cette ville a peut-être plus à craindre de lui que je ne le pensais. Quels pouvoirs ce fou pourrait-il déverrouiller avec les recherches de Sarevok ? Ce serait mieux si c'était moi.

Edwin

M18. vestibule

> Des tapis colorés recouvrent le sol de pierre. Il y a aussi un bureau propre avec une chaise assortie.

Un levier à l'arrière de la pièce peut être utilisé pour désactiver l'ascenseur. Il y a trois **goules** dans cette pièce à moins que Xzar ne les ait envoyées commettre quelques méfaits. Si Xzar a jeté le sort apparence trompeuse, alors tous les goules lui ressemblent. Ils attendent les instructions de leur maître. Ils attaquent tous les intrus qui entrent dans la pièce. Une des goules a une baguette de projectile magiques, tandis qu'une autre a une baguette de peur. Ils utilisent ces baguettes pour compléter leur déguisement de lanceurs de sorts. La troisième goule n'a pas de baguette.

M19. Chambre à coucher du Maitre

> Dans cette chambre, vous trouverez un grand lit équipé de draps rouge sang. Un petit bureau se trouve à côté du lit.

Xzar (voir annexe D) n'est pas tout à fait sain d'esprit. Il entend se défendre de la manière la plus théâtrale possible. Chaque matin, Xzar rassemble tous ses morts-vivants et leur jette un sort apparence trompeuse avant de les renvoyer à leur emplacement. Le sort fait paraître tous les morts-vivants vivants, bien qu'ils soient toujours incapables de parler.

Quand Xzar entend l'ascenseur descendre, il jette le sort oeil magique devant les portes de l'ascenseur. Lorsque l'ascenseur arrivera, il le désactivera à l'aide du levier situé dans le vestibule. Il espionne ensuite les héros pendant qu'ils explorent. Il enverra les goules dans le vestibule une par une pour causer des ennuis. S'ils sont sous l'effet du sort d'apparence trompeuse, ils interagiront avec les héros de façon erratique :

- - Lorsque les héros entrent dans la chambre à coucher (M12), une goule de Xzar (avec une baguette de projectile magiques) fait irruption et exige qu'ils s'éloignent de sa famille.
- - L'une des goules Xzar (celle sans baguette) attendra dans la salle à manger (M16) nue. Lorsque les héros entrent, la goule de Xzar se lève et leur demande de la rejoindre pour un bain (M17). Si les héros ne se joignent pas à lui pour prendre un bain, il se mettra en colère et lui et le guerrier squelette attaqueront tous les deux.
- - Xzar restera avec la dernière goule dans le vestibule. Quand les héros arriveront, les deux sosies accuseront l'autre d'être le vrai Xzar. Chacun prétendra être l'un des Grands Ducs de la Porte de Baldur qui a été polymorphosé par le magicien fou.
- - Une fois que Xzar s'engage dans le combat, il combat à mort.

Trésor

Un compartiment secret dans le bureau de Xzar contient le lépée courte Spider's Bane, enveloppé dans une note qui se lit : "Un autre assassin est venu aujourd'hui, brandissant cette lame. Cela perturbe mes compatriotes. Garde-la caché. - Viconia"

Chapitre 6 : Les druides de l'ombre

Les druides de l'ombre sont une société secrète qui existe au sein de l'ordre druidique. Ils croient que la nature ne peut pas vivre en harmonie avec la civilisation et que le confort de la civilisation a corrompu les humains et les demi-humains. Ils cherchent à éradiquer ou à repousser la civilisation chaque fois qu'ils le peuvent. Leurs méthodes sont extrêmes : détruire des routes, raser des fermes et même détruire de petits villages. Pour cette raison, d'autres druides s'opposent activement aux druides de l'ombre et essaient de les éradiquer quand ils sont découverts.

Les druides de l'ombre sont recrutés lorsqu'ils montrent une disposition particulièrement violente envers la civilisation. Une fois recruté, un druide de l'ombre garde son identité secrète et ne communique avec les autres druides de l'ombre que pendant la nuit de la nouvelle lune. Les druides de l'ombre tentent d'influencer d'autres druides a utiliser des méthodes de plus en plus violentes dans leurs rapports avec la civilisation. Parfois, les druides de l'ombre se rassemblent lorsqu'ils ont une grande mission à accomplir. L'enclave des druides de l'ombre dans le Bois-Manteau en est un exemple.

Le druide de l'Ombre, Faldorn, est récemment entré en possession d'une ancienne tablette de mithral portant des inscriptions elfiques qui avaient longtemps été exposées dans le Hall des Merveilles, à la Porte de Baldur. Son vieil ami, l'agent Xzar des Zhentarim, avait réussi à voler la tablette de mithral avec l'intention de la lui donner. Il a expliqué que les écrits décrivaient comment créer un " mythal " - un puissant rituel elfes qui pourrait ouvrir un portail vers la Féérie. Faldorn savait que Xzar ne le lui donnait pas pour des raisons altruistes, mais plutôt pour couvrir ce que les Zhentarim faisaient à Bois-Manteau. Cependant, elle ne pouvait pas laisser passer l'occasion d'exploiter une telle puissance.

Faldorn n'avait pas les connaissances et les compétences nécessaires pour préparer le rituel. En conséquence, elle a cherché un sabbat de Guenaudes situé au fond du Bois-Manteau . Les repaires du sabbat est sous un vieux chêne près du centre de la forêt protégés par une meute de wolfweres vicieux. Les Guenaudes étaient disposées à faire un pacte avec Faldorn et à l'aider à accomplir le rituel.

Faldorn sait que les énergies libérées par le portail vers la Féérie vont accélérer la croissance du Bois-Manteau . Faldorn espère que le Bois-Manteau engloutira la route de la cote, la ville de Bérégost, et même éventuellement la ville de la Porte de Baldur. Si le rituel initial du mythal a été un succès, il a besoin d'un combustible magique pour rester ouvert. Un tel combustible provient de sacrifice rituel d'hommes, de femmes et d'enfants. Faldorn a rassemblé des druides de l'ombre de toute la côte de l'épée pour s'assurer que son plan se réalise.

L'arbre de l'ombre

L'arbre de l'ombre est le plus grand arbre du Bois-Manteau, avec une circonférence de 12 mètres et une hauteur de 45mètres.

C'est un chêne ancien, vieux de plus de cinq siècles, et il est devenu le centre du pouvoir pour les druides de l'ombre sur la côte de l'épée. Les druides de l'Ombre ont construit des plates-formes dans les plus grandes branches des l'arbre. Sous l'arbre, il y a d'anciens tunnels qui existait avant l'arrivée des druides de l'ombre.

C'est dans ces tunnels que réside l'un des alliés des druides de l'Ombre, une guenaude du sabbat. L'assemblée des genaudes a utilisé le rituel magique fourni par Faldorn pour ouvrir un portail instable vers la Féérie. Les énergies de ce portail ont coulé dans la végétation environnante du Bois-Manteau et ont provoqué la croissance et le changement de la forêt. Le portail a besoin d'énergie vitale pour rester ouvert, et c'est pourquoi les druides de l'ombre ont fourni aux sorcières un flux constant de sacrifices.

La tribu des loup-garou qui sert le sabbat habite dans les branches de l'arbre et dans les tunnels en dessous. Ces créatures fétides ont été créées par les guenaudes il y a des siècles et leur sont inébranlablement fidèles.

T1. Escalier de l'arbre

> Un immense chêne ancien domine le bosquet. Les branches de l'arbre s'élèvent plus haut dans le ciel que la plupart des tours de château. Un escalier de poutres en bois, reliées entre elles par une corde épaisse, serpente à partir des branches inférieures, descend autour de son tronc jusqu'au sol.

Un escalier entoure la partie extérieure de l'arbre, commençant au sol de la foret et se terminant à 30mètres de hauteur.

T2. Mangeoir des loup-garou

> Vous arrivez sur une plate-forme qui semble servir d'abattoir monstrueux. Des cadavres humains éviscérés sont suspendus aux branches supérieures, tandis qu'un monticule de carcasses - humaines et animales - a été empilé en dessous. Le tas est une masse tordue de membres et d'organes, dont la plupart ont déjà été rongés ne laissant que des os propres.

Cette plate-forme est suspendue à une des plus grandes branches de l'arbre, 15 mètres au-dessus du sol la forêt. C'est là que les wolfweres prennent leurs proies pour se nourrir. Des corps humains et animaux partiellement mangés sont suspendus aux branches.

T3. L'antre des loup-garou

> Sur cette plate-forme, les branches et les feuilles ont été rassemblées et pressées ensemble pour créer un ensemble de matelas souples.

Cette plate-forme est l'une des tanières de la tribu des **loup-garou.** Il y a deux loup-garou et deux **loups sanglant** qui dorment ici. Un troisième loup-garou est couché dans l'un des lits, mais il reste éveillé et alerte. À moins que les intrus ne soient très furtifs, le loup-garou sentira leur odeur dès qu'il entrerons dans la mangeoire et réveillera le reste d'entre eux.

T4. Noyau de l'arbre de l'ombre

> Cette section du chêne a été creusée pour créer une large pièce circulaire. En son centre, un trou pas plus grand qu'un puits a été creusé dans la noirceur du tronc en dessous. Le mur du fond est étrangement lisse, à l'exception des branches bizarres qui dépassent du bois. En y regardant de plus près, on s'aperçoit que ces "branches" sont des mains humaines immobilisées par une couche d'un ichor jaune translucide. Les mains sont attachées à des bras qui disparaissent dans le mur derrière.

Il s'agit d'une chambre de 6 mètres de diamètre taillée dans le centre de l'arbre. Un trou de 1,5 m. se trouve au centre de la pièce. Ce trou descend de 30 mètres dans les tunnels radiculaires sous l'arbre (T10). Il a des poignées qui rendent la descente relativement facile. Quiconque saute dans le trou subira 21 (5d6) dégâts contondant.

Le mur nord-ouest est une partie corrompue de l'arbre créé par le sabbat. Les prisonniers sont pressés contre le mur et absorbés par l'arbre. Une fois absorbées, ils sont transformées en serviteurs des guenaudes. Ils ressemblent à ce qu'ils étaient dans la vie, sauf qu'ils ont une peau d'écorce. Ils ont les statistiques de **Lierre malade**.

Les âmes des prisonniers sont piégées dans ces formes, mais elles n'ont pas de libre arbitre. S'ils sont détruits, alors leurs âmes sont libérées et ils peuvent être ressuscités avec une résurrection, une résurrection suprême ou un sort de souhait. Les druides de l'ombre utilisent ces serviteurs corrompus comme sacrifices pour être brûlés dans l'homme en osier au sommet de l'arbre.

Le mur corrompu est spongieux et sent la pourriture. Les bras qui dépassent de l'arbre ont une qualité de peau d'écorce. Quiconque touche le mur devient coincé. L'arbre commence à y attirer la victime ; un processus qui prend trois tours. Une victime peut s'échapper en réussissant un test de force DC 15. Au troisième tour, la victime est incorporée et transformée en larbin des guenaudes.

L'arbre n'aime pas qu'on essaie de sauver ses victimes. Si quelqu'un essaie d'aider quelqu'un qui est coincé dans le mur ou tente d'arracher l'un des membres existants, l'arbre réagit en envoyant plusieurs des sous-fifres piégés pour attaquer. L'arbre libère un serviteur par intrus. Une fois ceux-ci détruits, l'arbre s'arrêtera.

T5. Enclave des druides de l'ombre

> Vers le haut de l'escalier en colimaçon, vous découvrez une plate-forme qui a été transformée en un espace de vie adapté aux humanoïdes. Les chaises, les tables, les étagères et les autres meubles sont construits à partir de brindilles mortes qui ont été amenées à se courber pour former des charpentes solides.

Cette plate-forme est située sur une branche, à 24 mètres au-dessus du sol de la forêt. Une druide de l'ombre (**druide** NM) veille ici. Si elle remarque des intrus, elle courra vers la plateforme de repos et réveillera les deux autres druides de l'ombre.

T6. Plate-forme de repos pour druides

> Ici, six longues hamac de jute ont été suspendues entre les branches plus petites du chêne, créant ainsi une zone de repos spartiate.

Il y a deux druides de l'ombre (**druides** NM) qui dorment ici à tout moment.

T7. Plate-forme de Faldorn

> A single, wide burlap hammock has been hung from the branches at the center of this platform. Underneath are two large chests.

C'est là que le chef des druides de l'ombre, Faldorn, dort habituellement pendant la journée, mais elle n'est pas présente. Il y a un hamac simple et deux coffres.

Trésor

Dans le premier coffre il y a 100 Po, et 350 Pa. Le deuxième coffre a deux potions de soins, deux potions d'héroïsme et une potion d'invulnérabilité. elles ont toutes été préparés par l'assemblée des guenaudes et donnés à Faldorn.

T8. Nurserie

> Séparée de l'escalier en colimaçon, cette petite plate-forme, nichée dans les branches plus hautes du chêne, reste cachée. Des berceaux vivants en osier ont été cultivés à partir des branches et tapissés de couvertures douces. La plupart sont occupés par des nourrissons humains endormis.

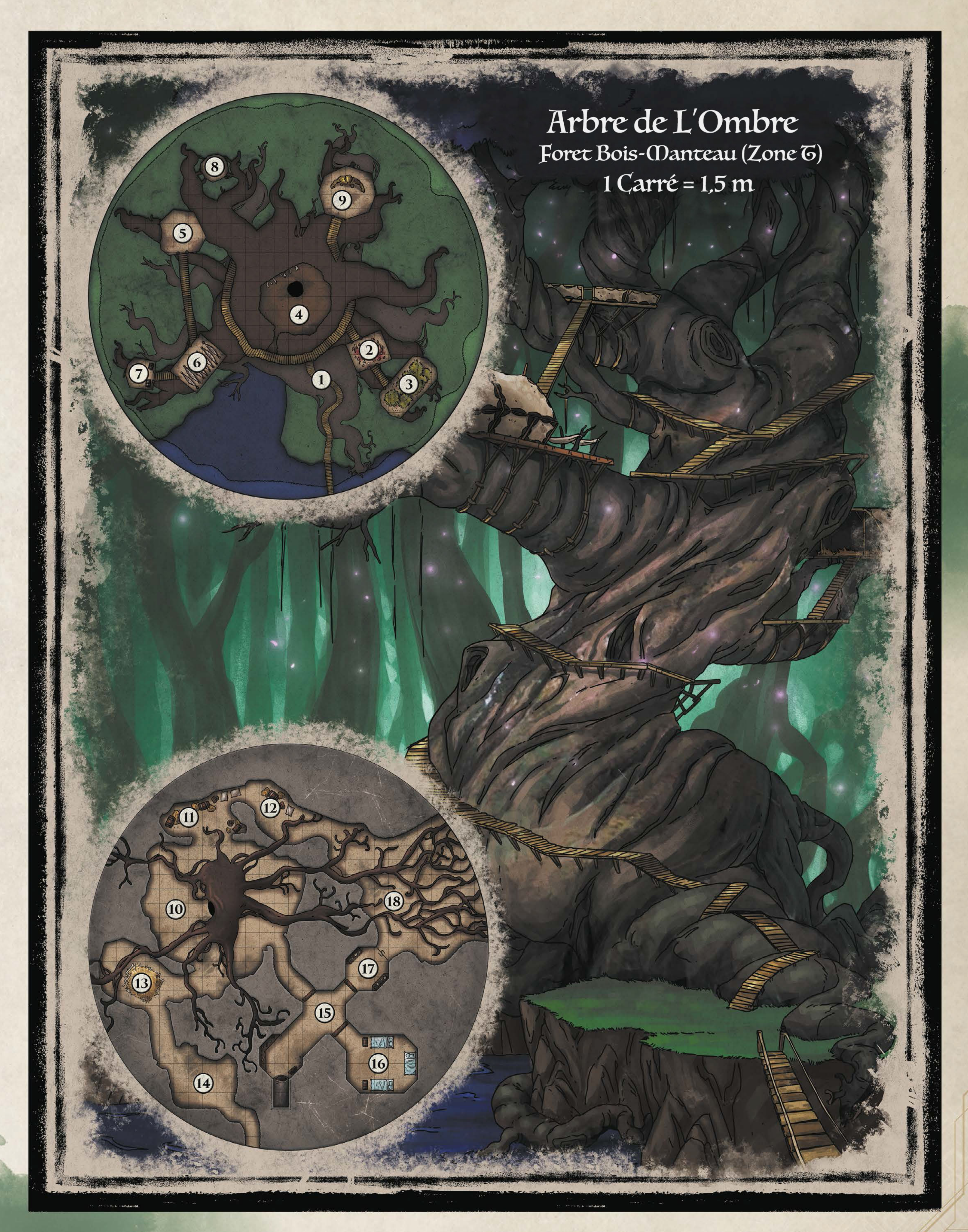
Cette petite plate-forme n'est accessible qu'en grimpant sur des branches d'arbre ou en volant. C'est une nurserie pour les jeunes enfants qui ont été volés par les druides de l'ombre, soit pour être initiés à leur ordre, soit pour être donnés aux guenaudes dans les chambres sous l'arbre.

Un seul druide de l'ombre (**druide** NM) veille sur les enfants, leur chantant des chants doux en druidique.

T9. L'homme d'osier

> Au sommet du chêne se trouve une large plate-forme dominée par une grande statue humanoïde en osier tressé. Des hommes, des femmes et des enfants sont entassés dans la statue d'osier. Les prisonniers semblent léthargiques et leur peau a la couleur de l'écorce. La statue est entourée de brindilles ramassées, mortes et sèches.

C'est la plate-forme la plus grande et la plus haute de l'arbre. L'homme en osier est rempli avec une demi-douzaine d'hommes, de femmes et d'enfants à la peau d'écorce. Ils ont tous les statistiques de **lierre malade**. S'ils sont libérés avant d'être immolé, alors ils défendront Faldorn.


Arbre de L'Ombre
Foret Bois-Manteau (Zone G)
1 Carré = 1,5 m
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18

Faldorn (voir annexe D) est ici avec deux autres druides de l'ombre (**druides** NM). Ils ont fini de verser des huiles sacrées sur l'homme en osier et tous ses prisonniers.
Faldorn tentera de convaincre le groupe de partir en menaçant de brûler les prisonniers. Cependant, elle ne peut pas attendre trop longtemps, car le portail d'accès de la Féérie à besoin d'urgence de carburant sinon il fermera. Pendant qu'elle retarde le groupe, l'un des druides de l'ombre lancera le sort lame de feu et l'utilisera pour allumer l'homme en osier. Quand cela se produira, tous les prisonniers commenceront à hurler de douleur. Il leur faut trois round pour brûler à mort. S'ils sont relâchés à ce moment-là, ils courent dans la souffrance, et se jetent eux-mêmes de l'arbre. Le rituel est gâché si les prisonniers sont libérés avant d'être brûlés à mort. Faldorn commence le combat en se transformant en **ours des cavernes.** Elle s'efforce d'empêcher le groupe de libérer les prisonniers. S'ils sont libérés, alors le rituel est gâché, et Faldorn va deviendra furieux et combattra jusqu'à la mort. Elle est avantagé lors de ses attaques lorsqu'elle est enragée, mais les attaques contre elle ont aussi un l'avantage. Si le rituel est achevé avec succès, alors les âmes des prisonniers brûlés peuvent être vus hurlant pendant qu'ils sont tirés dans l'arbre vers le bas dans les racines qui mènent à la Féérie. Une fois cela fait, Faldorn se transformera en **vautour géant** et s'enfuira en volant.

Trésor

Faldorn détient le bâton des forêts

> Dans la chronologie officielle des royaumes oubliés, Faldorn vit encore pendant un an et se rend à Amn. Si elle périt ici et que vous voulez qu'elle apparaisse dans Amn, alors le Maître des Ombres (le plus haut membre des Druides de l'Ombre) utilisera résurrection pour ramener Faldorn à la vie.

Les Racines

Les racines de l'Arbre de l'Ombre sont le domaine d'un sabbat de trois guenaudes. C'est aussi là où se trouve le portail de la Féérie. Les plafonds à l'intérieur des tunnels sont d'environ 1,5 m de hauteur. Cela rend difficile les combats pour toute personne plus grande que cela. Toute personne de moins de 1,5 m est avantagée lors d'attaques contre des personnes plus grandes. Cette pénalité ne s'applique pas aux wolfweres.

T10. Tunnels des racines

> Le puits sombre s'ouvre dans une grande caverne sous le chêne. Les racines noueuses du grand arbre se tordent et s'enroulent autour de la terre, créant un solide échafaudage au-dessus de vous. Les racines blanches de l'arbre s'enfoncent encore plus profondément. L'air ici est frais mais épais et humide.

Cette grande chambre souterraine est dominée par les racines principales de l'arbre. Un trou dans le plafond de 30 mètres de haut mène au cœur de l'arbre de l'ombre (T4). Il y a des poignées qui facilitent l'escalade.

T11. Caves d'alimentation

> Cette petite grotte a été remplie de tonneaux, de caisses, de coffres et de sacs en bois. Bien que la plupart des contenants soient scellés, les odeurs d'une variété de produits alimentaires remplissent la pièce.

C'est dans cette chambre souterraine que les druides de l'ombre entreposent toute leur nourriture et leurs boissons. Il y a des tonneaux de bière et de vin et des sacs de pommes de terre et de navets.

Trésor

Caché parmi les sacs il y a la cachette de plusieurs druides de l'ombre qui ont l'intention de quitter l'ordre. C'est un petit sac, remplis avec 70 Po et 135 Pa.

T12. Cave à Vin

> Cette cave est un garde-manger bordé de tonneaux et de sacs en toile de jute. Le vin rouge suinte d'une fissure dans l'une des barriques, s'infiltrant dans le sol en terre battue. Les réserves sont visiblement dépourvues de tout signe de vermine.

Cette chambre est le prolongement des caves. Trois druides de l'ombre (**druides** NM) sont ivres et inconscients des intrus. Ils sont horrifié par Faldorn et l'assemblée des Guenaudes, et ils se sont tournés vers l'alcool pour noyer les souvenirs d'hommes, de femmes et d'enfants en feu. Ils ont l'état empoisonné s'ils combattent.

Cependant, ces druides se préparent à déserter Faldorn, et on peut les convaincre d'aider le groupe. Un test réussi de charisme (persuasion) DC 15 les incitera à révéler tout ce qu'ils savent sur les guenaudes, Faldorn et le Mythal. Ils connaissent toutes les informations fournies dans l'aperçu du chapitre. Ils sont particulièrement effrayés par les guenaudes.

T13. Tanière des loup-garou

> Un grand lit fait de branches blanches et brunes empilées couvre la majeure partie du plancher de cette salle. En y regardant de plus près, on s'aperçoit que ce qui semblait être du bois blanchi, ce sont en fait les os d'animaux et d'humanoïdes. Un coup d'œil vers le haut révèle un spectacle encore plus horrible : des carcasses humaines sont suspendues au plafond à des crochets et des chaînes.

Alors que les héros s'approchent de cette salle, ils entendront des chants doux et la musique d'une harpe. C'est ici que le **loup-garou alpha** a sa tanière. Il a un lit construit avec les os de ses victimes. Il est actuellement endormi sous forme de loup sanglant tandis que son acolyte, un autre **loup-garou** sous l'apparence d'une jeune elfe, joue doucement de la musique de sa harpe. Elle sourit au groupe et porte son doigts à ses lèvres pour les inciter au silence. Puis elle utilise une chanson léthargique. Le changement de musique réveille le loup-garou alpha, et les deux créatures attaquent avidement le groupe.

T14. Tunnel secret

> Le sol de ce tunnel étroit et sinueux est légèrement incliné vers le haut.

Cette chambre a un tunnel qui relie la surface. Il est utilisé exclusivement par les wolfweres, et il sort à environ 30 mètres du tronc de l'arbre. La sortie est cachée par des buissons et des vignes.

T15. La cuisine des Guenaudes

> Un chaudron en métal noir de la taille d'une baignoire se trouve au centre de cette pièce. Bien que le contenu de la marmite soit en ébullition, il n'y a pas de source de chaleur apparente à sa base. Cependant, les flammes dansent de l'autre côté de la chambre, où un four tout aussi impressionnant a été construit dans le mur.

C'est dans la cuisine que se trouve le sabbat des guenaudes. Le sabbat se compose de trois **genaudes vertes**. elles s'appellent Rotter Eve, Babbling Fen et Della Souffle de crapaud. Ce sont des sœurs qui vivent dans le Bois-Manteau depuis plus d'un millénaire. Beaucoup des guenaudes vertes qui vivent sur la côte de l'épée sont les filles de ce trio infâme.

Depuis des siècles, ces guenaudes volent les enfants de la Porte de Baldur et les consomment. elles donnent alors naissance à des enfants d'apparence normale et les rendent à leur famille. De temps en temps, la famille découvre la nature horrifique de leur enfant de retour avant qu'il ne soit trop tard. Mais habituellement, l'enfant atteint l'adolescence, se transforme en sa vraie nature et célèbre son entrée dans l'âge adulte en dévorant sa famille.

L'alliance avec Faldorn et les druides de l'ombre a fourni de nombreuses nouvelles victimes aux genaudes. Le four est actuellement en cours de chauffage en préparation d'un nouveau repas. Deux enfants, tous deux âgés de 5 ans, sont ligotés sur la table avec des pommes dans la bouche. De plus, le ranger **Minsc** (annexe D) est attaché à côté d'eux, avec une pomme beaucoup plus grosse dans la bouche.

Si les genuades sont engagées dans la bataille, alors un **hamster** se révélera sous une pile de légumes et commencera à mâcher les liens de Minsc. Vous pouvez faire intervenir le hamster de Minsc quand vous trouvez cela pratique - peut-être quand la bataille tournera mal pour les héros et qu'ils auront besoin d'aide.

En tant que Genaudes, les guenaudes vertes ont accès à la liste complète des sorts de genaude présentée dans le Monster Manual. En outre, la cuisine dispose de nombreux articles que les genaudes peuvent utiliser contre les intrus. Chacun de ces éléments peut être utilisé par n'importe qui et nécessite une action pour le faire.

- - Un balai peut être enfourcher pour octroyer le sort vol.
- - Une potion fumante confère une forme gazeuse.
- - Un miroir suspendu peut être pivoté de son support mural pour créer un motif hypnotique.
- - Le chaudron peut être renversé et devient le centre d'un nuage puant.
- - Un singe empaillé peut être serré pour créer un bruit de couinement idiot dans la direction d'une cible, avec le effet du fou rire de tasha.

Minsc et Boo. Une fois les guenaudes vaincues, Minsc se présentera, lui et son hamster, Boo. Il voudra trouver Dynaheir dès que possible. Si elle voyage déjà avec le groupe (ou si le groupe offre de l'escorter jusqu'à elle), alors Minsc se joindra au groupe avec plaisir.

T16. Chambre des guenaudes

> Dans cette chambre, trois lits identiques sont disposés en parallèle, chacun avec sa tête de lit contre le mur du fond. Des étagères ont été creusées dans les murs de la pièce et contiennent des bibelots et des curiosités qui vont de l'exotique au grotesque. Des poupées et des statuettes finement fabriquées partagent l'espace avec des mains humaines et des animaux mariner.

C'est ici que dorment les trois guenaudes.

Trésor

Les étagères abritent un large assortiment d'objets de valeur qui ont été collectionnés par le sabbat au fil des siècles. Il y a six potions, dont un élixir de santé, potion de poison, huile d'affûtage, huile d'insaisissabilité, filtre d'amour, et potion de clairvoyance. Il y a aussi un anneau d'influence animale, un sac de haricots et une cruche alchimique.

Ancien sarcophage. En plus de ces articles, il y a une grande tablette de mithral de mètres de haut, qui s'appuie contre le mur. On dirait le couvercle d'un sarcophage, et d'anciennes écritures elfe y ont été gravées. C'est la tablette que Xzar a volée dans le hall des Merveilles et offerte à Faldorn. Ses origines sont inconnues, mais le rituel qu'il décrit peut ouvrir une brèche dans la Féérie. Pour ce faire, trois lanceurs de sorts doivent travailler à l'unisson. C'est probablement au-delà des capacités du groupe, mais vous pourriez choisir de faire de ce rituel le point de mire d'une future aventure.

Si l'un des héros utilise le background épique du Dernier Empereur, alors ils reconnaissent instantanément ce sarcophage comme celui dans lequel ils ont passé des millénaires à dormir.

Le trésor volé du dragon. Si l'un des héros utilise le background épique Réincarné, alors le trésor volé du dragon se trouve ici. Il peut le détecter d'aussi loin que les tunnels des racines (T10). L'un des coffres de rangement contient une masse de pièces de monnaie et d'autres objets de valeur. Voir l'annexe A pour de plus amples renseignements.

T17. Chambre rituelle des guenaudes

> Des étagères remplies de flacons et de pots contenant d'étranges liquides de différentes couleurs tapissent les murs de cette pièce. Les bouteilles et les bocaux sont disposés de façon chaotique sur une table en bois près de l'entrée. Au centre de la pièce, un cercle de runes et d'étranges glyphes a été dessiné sur le sol. Le léger parfum métallique du sang séché remplit l'air.

C'est ici que les guenaudes accomplissent leurs rituels. C'est remplis avec des flacons, des récipients et d'autres composants magiques. Au centre de la pièce se trouve un cercle d'appel de 1,5 mètre de diamètre qui contient actuellement un **mezzoloth**. Les guenaudes ont

utilisé la mezzoloth pour négocier avec un ultroloth dans l'Hadès. C'est à travers l'ultroloth que le sabbat a pu déchiffrer l'ancien mythal elfique. Le mezzoloth ne peut pas quitter le cercle de convocation, mais si quelqu'un est assez fou pour endommager le cercle, alors le mezzoloth sera libre d'attaquer le groupe.

Un tunnel secret mène à la chambre de la Féérie et nécessite un jet de Sagesse DC 15 (Perception) pour le remarquer.

T18. Féerie

Dans cette grande caverne, le réseau des racines de l'arbre de l'ombre commence à converger et à se rapprocher. Le sol s'incline progressivement vers le haut et l'on peut voir au loin la lueur chaude de la lumière du jour.

Cette grande grotte est remplis avec les racines de l'arbre de l'ombre. Le côté est de la grotte s'ouvre sur un autre plan d'existence, celui de la Féérie. Quiconque grimpe par les racines se rendra compte graduellement qu'elles ont émergé dans une belle forêt avec des arbres qui surplombent haut d'une centaine de mètres.

> La caverne s'ouvre sur une forêt. Cependant, vous n'émergez pas dans le Bois-Manteau dont vous vous souvenez. La magie imprègne cet endroit. Les arbres à écorce argentée aux feuilles d'émeraude aux lignes cristallines y poussent densément, et la lumière du soleil pénètre à travers les feuilles translucides, projetant des lumières dansantes sur la mousse verdoyante qui se trouve en dessous. Une mélodie captivante dérive dans l'air sur les ailes d'une brise légère. Mais il y a quelque chose d'étrange dans les ombres....

La forêt est plus belle que toute celle de Faerûn. C'est un endroit dangereux, cependant, car les guenaudes ont ouvert le portail sur une partie de la Féérie qui convenait à leur nature malveillante. Des **bêtes éclipsante** chassent ici. Dans les 10 minutes qui suivent leur arrivée dans la Féérie, les héros deviendront la proie d'une meute de quatre bêtes éclipsante. Les bêtes éclipsante ne poursuivront pas le groupe a travers le portail.

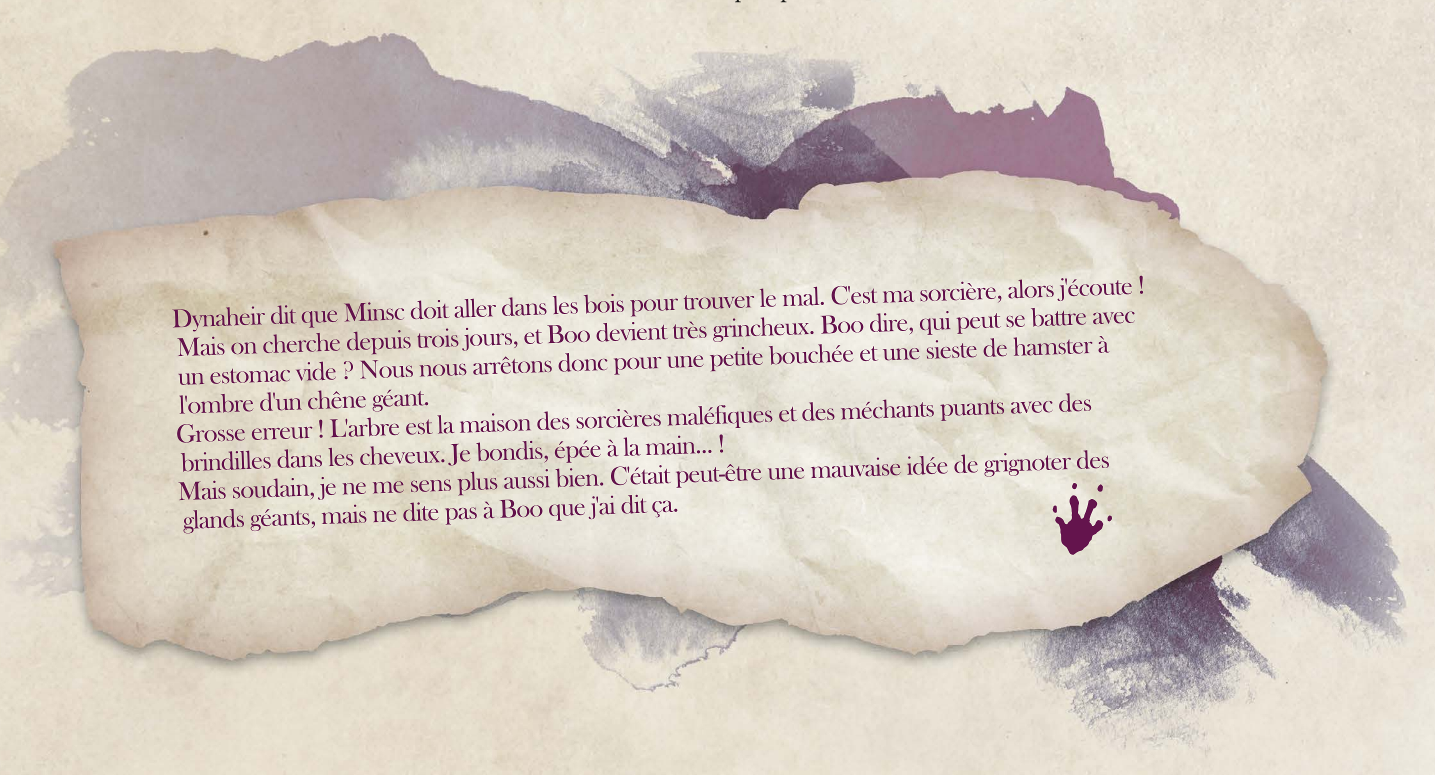
La poursuite de l'exploration de la Féérie dépasse le cadre de cette aventure. Si vous voulez dissuader les héros, ils pourraient rencontrer une bande de lutins espiègles qui utilisent leur magie pour chasser les héros.

La faille vers la Féérie ne reste ouverte que tant qu'elle est nourrie d'âmes. Si les héros perturbent le rituel de Faldorn, la brèche se refermera en trois nuits.

Trésor

Si le groupe fait une fouille approfondie de la zone après avoir vaincu les bêtes éclipsante, ils découvriront un cistre Mac-Fuirmidh abandonné caché parmi les
les feuilles. Quiconque accorde cet instrument découvrira qu'il intelligent. Il appartenait à une créature fée qui a été tuée par les guenaude. L'alignement de l'instrument est chaotique neutre, et en raison de son histoire tragique, il ne peut jouer que des mélodies tristes.

Si l'un des héros utilise le Background épique du clone éveillé, il peut utiliser l'âme de cet instrument pour son rituel (au lieu de la lame de lune de Xan), mais il doit apprendre à en jouer. Coran à la taverne d'Elfsong (A1) se fera un plaisir de leur apprendre à le faire, afin d'éviter à Xan de perdre son bien le plus précieux.



Chapitre 7 : Le nid



le Nid est une immense sphère construite avec des toiles d'araignées qui se trouve au sommet des arbres de la forêt de Bois-Manteau . L'elfe des ténèbres, Viconia, règne sur le Nid et l'offre comme lieu de refuge pour ceux de son espèce qui fuient la persécution de Menzoberranzan. Tous les réfugiés elfes noirs qu'elle accueille sont ceux qui ont échoué aux tests de Lolth et ont été transformés en monstruosités hideuses demi-drow appelées driders. Viconia est sensible au sort des driders , car son frère, Valas, a été victime de la colère de Lolth. Il a été transformé en driders et tué plus tard. Viconia abandonna sa foi en Lolth, s'enfuit à la surface et devint une adepte de la déesse de minuit, Shar.

Viconia n'a pu créer ce refuge qu'avec l'aide d'un de ses anciens compatriotes : l'agent Zhentarim, Xzar. Xzar lui a donné un objet magique connu sous le nom de diadème de l'arachnide. Il donne à Viconia la capacité de contrôler les araignées de toutes sortes, et elle a utilisé ce pouvoir pour rassembler un formidable essaim d'araignées géantes, d'araignées de phase et d'araignées sabres. Ces araignées ont construit le Nid et le protègent maintenant, ainsi que ses réfugiés.

Étant redevable à Xzar, Viconia a utilisé ses serviteurs araignées pour aider les Zhentarim quand ils font appel à elle. Pour la plupart, elle a été appelée à éliminer ses rivaux dans la ville de la Porte de Baldur. Sa cible la plus récente était le bladesinger elfique Xan. Cependant, Viconia n'a pas tué Xan, car elle pensait qu'il pourrait lui être utile. Elle a l'intention d'utiliser un sort de coercition mystique pour forcer Xan à s'introduire dans sa ville natale d'Evereska et à voler des secrets magiques aux elfes, afin qu'elle puisse rendre à ses réfugiés driders leurs formes originales.

Araignées du Bois-Manteau

Bois-Manteau est hanté par une multitude d'espèces d'araignées depuis des siècles. Des araignées géantes construisent des nids parmi les branches supérieures. Des araignées-loups géantes rôdent dans des tanières cachées sur le sol de la forêt, émergeant des cavités pour consommer leurs proies. Des araignées de phase rôdent dans la frontière éthérée, attirées par la présence de tant de leur congénère. Les plus dangereuses de toutes sont les araignées-sabre. Ces araignées massives sont originaires des jungles de Chult, mais elles se sont récemment disséminées dans les forêts de Faerûn.

Approche du nid

devant vous pend un gigantesque globe gris de toiles d'araignées. D'épais câbles de toiles s'étendent du sommet de l'orbe et s'ancrent aux arbres voisins, donnant à l'ensemble de la structure l'apparence d'une araignée massive. De nombreuses sections de l'orbe pulsent de façon arythmique, comme si quelque chose se tortillait juste en dessous de sa surface. Le refrain rassurant et familier du chant des oiseau est ici remarquablement absent.

Une demi-douzaine **d'araignées-loups géantes** se cachent dans leurs terriers sur le sol de la forêt sous le Nid. Ils attaquent n'importe qui qui s'approche à pied. Trois **araignées géantes** se cachent dans les branches des arbres qui entourent le Nid. Ils attaquent tous ceux qui s'approchent d'en haut.

Le Nid

Le Nid est un énorme globe tissé par des dizaines d'araignées géantes. L'orbe mesure 21 mètres de diamètre et se trouve dans un ravin du Bois-Manteau . Le nid est suspendu à des fils qui ancrent l'orbe aux arbres.

La toile utilisée pour construire tout le nid est collante et donc difficile à traversée. La vitesse de déplacement est réduite de 3 mètres pour toute personne qui marche à l'intérieur du nid. De plus, certaines sections du nid sont entravé par des toiles. Les toiles obscurcissent légèrement la zone elle est donc considérer comme une zone de terrain difficile. Dans ses zones la caractéristique de terrain difficile remplace la vitesse de déplacement réduite du Nid. Les créatures qui tentent d'entrer dans une zone faite de toile deviennent entravé à moins qu'elles ne réussissent un jet de sauvegarde dextérité DC 10. Les créatures coincées sur la toile peuvent utiliser une action pour faire un test de force DC 10, et se libérer avec un succès. Les toiles sont inflammable, et si elles sont allumées, un cube de 1.5 mètres de haut brûle en un tour. Toute créature prise dans le feu subit 2d4 de dégâts de feu au début de son tour.

N1. Entrée du Nid

Vous trouvez votre chemin jusqu'à la seule ouverture visible du nid colossal, une brèche circulaire dans le mur où l'un des filins de toile collante se raccorde. Des os tachés de sang étaient éparpillés entre filins. Aussi sombre que puisse être le reste du Bois-Manteau , l'intérieur du nid est plus sombre.

C'est la seule entrée du nid d'araignée. L'un des immenses cordons de toiles qui soutiennent le nid sert de pont vers l'intérieur du nid. Il y a trois trappes secrètes que les **araignées-loups géantes** utilisent pour surprendre leurs proies. Les trappes sont bien cachées, et un test de la Sagesse DC 15 (Perception) est nécessaire pour les remarquer. Les trois araignées-loups géantes attendent que les intrus aient quitté la pièce et attaquent la dernière personne qui est partie. Ils attaqueront également les traînards si quelqu'un reste coincé dans les toiles qui tapissent le couloir de l'autre côté.

N2. L'antre dans les trappes

Les trappes se fondent presque parfaitement dans les parois de la toile. Derrière la trappe, un tunnel étroit mène à une chambre vide.

Il y a beaucoup de trappe à araignées dans tout le nid. Ces terriers pièger d'araignée sont dissimulés par des trappes bien cachées qui ne peuvent être repérées qu'avec un test DC 15 sagesse (Perception). Chacune des trappes mène à une petite tanière où se trouve une **araignée loup géante**. Lorsqu'une araignée loup géante est capable de paralyser sa proie, elle traîne la victime dans sa tanière pour qu'elle puisse se nourrir.


Le Nid
Foret Bois-Manteau (Zone M)
1 Carré = 1,5 m
X = piège à araignée
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15

N3. Toile centrale

Au centre du nid, on trouve une grande salle creuse dominée par un réseau de toiles d'araignées qui parcourent le nid en tous ses points. Le peu de lumière qui pénètre l'obscurité intense de la salle se reflète sur les fils humides de soie d'araignée collante.

Cette pièce relie les trois niveaux et a une hauteur de 15 mètres. Des toiles relient les murs et permettent aux araignées et autres créatures avec pattes d'araigné de grimper et de descendre rapidement entre les niveaux.

Cette chambre centrale est protégée par **3 araignées de Phase**. Les araignées de phase se cachent dans la frontière du plan éthérée et attaquent tout intrus qui entre dans la chambre.

N4. Hall des toiles

Contrairement aux autres salles du nid, cette salle est obscurcie par d'épaisse toiles qui ont été tissés de mur en mur et du plancher en plafond.

Cette salle est recouverte de toiles qui obscurcissent une grande partie de la pièce et rendent difficile à traversée..

N5. Chambre d'alimentation

La puanteur de la mort s'accroche à cette chambre moisie. Une pile de ce qui semble être de la poudres séchées a été disposée au centre de la pièce. Cependant, en y regardant de plus près, on trouve la source de l'odeur nauséabonde : La pile est composée de cadavres humanoïdes desséchés. Les traits des cadavres sont si déformés qu'il est impossible de distinguer l'homme de l'elfe - il ne reste plus que des enveloppes tordues.

Les cadavres desséchés au centre de la pièce sont tout ce qu'il reste des malheureux chasseurs qui ont été la proie des araignées. Il y a trois entrées secrètes qui mènent à des terriers pièger. Les **araignées-loups géantes** dans les terriers attendent d'attaquer une fois qu'un intrus s'est frayé un chemin à mi-parcours dans la chambre.

N6. Passage vers le bas

Le sol de cette pièce circulaire descend en pente douce vers son centre, créant un entonnoir peu profond. Un trou sombre à son extrémité semble mener à un autre niveau plus bas. Les épaisses cordes de soie qui recouvrent toutes les surfaces du nid semblent offrir des poignées idéales pour grimper.

Cette chambre a un grand trou dans le sol qui mène à la zone N7 à l'étage du dessous.

Il y a deux trappes cachées qui mènent à des tanières d'araignées-loups géantes . Un DC 15 sagesse réussi (perception) est nécessaire pour les remarquer.

N7. Cocons de nourriture

Une forte odeur de saleté assaille vos sens lorsque vous entrez dans cette chambre. Des dizaines de cocons de différentes tailles tapissent son sol et ses murs. Beaucoup de victimes à l'intérieur se tordent encore, et certaines se battent violemment, mais toutes restent collées sur place. Des gémissements désespérés et inintelligibles résonnent tout autour de vous.

Cette grande salle est remplies avec des animaux vivants et des humanoïdes qui ont été enveloppés dans des cocons. Les cocons sont le plus souvent attachés aux murs, mais certains sont attachés au sol. Les animaux comprennent un **ours noir**, plusieurs **chevreuils** et un **élan**. S'ils sont relâchés, ces animaux sont fous de peur et attaquent la créature la plus proche.

Trois des cocons humanoïdes sont des ennemis des Zhentarim qui ont été ramenés au Nid pour y être nourris plus tard. Ce sont trois hommes qui s'appellent Davos, Henry et Bluto. Tous sont membres de la garde de ville de la Porte de Baldur's (**gardes** LB) qui enquêtait sur le racket de protection du Zhentarim. Ils sont groggy et effrayés et veulent s'échapper du Nid dès que possible. Ils ont vu les formes floues des araignées qui passent devant leurs cocons et révéleront que certaines d'entre elles ont le haut du corps d'un humain ou d'un elfe.

L'un des cocons humanoïdes est un **Grouilleux**. Séparée de sa horde depuis longtemps, la créature s'est déconnectée de sa horde d'une manière inhabituelle. S'il est relâché, il se lie à son sauveteur. Il suit son sauveteur en bavant et piaillant et les défend jusqu'à la mort.

N8. Plus de cocons de nourriture

La puanteur putride se dissipe quelque peu dans la pièce voisine, qui est également remplie de cocons. Cependant, la plupart de ces cocons sont entièrement immobiles et seules quelques-unes des victimes sont encore en vie. Certains cocons semblent rétrécis, comme s'ils étaient partiellement dégonflés... ou drainés.

C'est une autre chambre de cocon avec des animaux vivants enveloppés dans une toile d'araignée. Deux des cocons contiennent des tasloi qui attaque dès qu'ils sont libérés. Il y a aussi trois entrées secrètes pour la tanières de cocons d'araignées. Les **araignées-loups géantes** à l'intérieur des tanières n'attaquent que si quelqu'un dérange l'un des cocons.

N9. Oeufs d'araignée

Des amas d'orbes pâles et translucides de la taille de boulets de canon couvrent presque chaque centimètre du sol, à l'exception des petits chemins qui les entourent. Le mucus scintillant enveloppe les objets, oscillant légèrement à chaque pas de vos pieds. Un parfum étrangement sucré flotte dans l'air humide

Les sacs d'araignées dans cette chambre contiennent les œufs d'araignées géantes, d'araignées-loups géantes et d'araignées-Sabre. Les sacs ne sont pas près d'éclore et peuvent être détruits

en infligeant au moins 5 dommages. Ils sont vulnérables aux dommages causés par le feu La destruction des sacs attire l'attention des araignées géantes qui gardent le couvoir (N11).

N10. Entrée des Driders

Vous arrivez dans une autre pièce en forme d'entonnoir qui mène vers le bas, celle ci a une pente beaucoup plus prononcée et s'enfonce dans l'obscurité. Beaucoup de fils de soie tissés dans les murs sont étrangement glissants au toucher.

Il y a un grand trou dans le sol qui mène au repaire des Driders à l'étage du dessous (N12). Il y a des douzaines de petits monticules de toiles situés sur les murs. Dans chacun de ces monticules se trouve la tête préservée d'un elfe noir. Ces têtes appartenaient à des elfes noirs de Menzoberranzan qui chassaient les Driders et échouaient. Viconia et les driders les gardent comme des trophées - des trophées, des objets de fierté dans leur capacité à survivre à la colère de Lolth.

N11. Couveuse

Vous trouvez une autre pièce humide, remplie de tas d'orbes translucides, recouverts de mucus. Beaucoup de ces orbes contiennent des embryons visible d'arachnides à huit pattes en croissance. Soudain, vous remarquez quelque chose d'étrange. L'obscurité qui recouvre le sol semble onduler autour de vos pieds. C'est une masse grouillante d'araignées de la taille de rat.

Beaucoup d'oeufs d'araignée dans cette pièce ont éclos, et la pièce est remplie avec des centaines de bébés araignées géantes de la taille d'une tarentule. Ces bébés araignées ont faim et attaquent les intrus comme deux **nuée d'araignées.** Trois **araignées géantes** se cachent dans la toile du plafond et attaquent tous ceux qui entrent dans la pièce.

N12. Tanière des driders

Une poignée de cocons pendent à 3 mètres du sol, attachés au plafond par d'épais câbles de soie. En y regardant de plus près, on constate que ces objets ressemblent davantage à des coffres ou à des malles qu'à des corps emmaillotés. Bien qu'elles soient en grande partie faites de toile, ces caches semblent avoir été fabriquées par des mains intelligentes, avec des motifs ornés qui convergent vers des verrous évidents.

Il y a cinq **driders** qui vivent sous la protection de Viconia. Ils sont tous ici, mais un seul d'entre eux est actuellement dans la salle. C'est un drider nommé Huzzas, et il a déjà été membre de la Maison Baenre dans la sombre ville elfique de Menzoberranzan. Lorsqu'il échoua à son examen et qu'il fut transformé en un drider, ce fut un grand embarras pour la famille noble la plus puissante de la ville. Il a été chassé plus agressivement que les autres driders et finalement du fuire à la surface, où il s'est lié d'amitié avec Viconia.

Huzzas attaquera tous ceux qui entrent dans la chambre. S'il est réduit à moins de 50 points de vie, il va fuir le Nid et essayer de trouvé les autres driders. Les autres driders chassent dans la forêt de Bois-Manteau et aident les Zhentarim à la Porte de Baldur. Huzzas prend une semaine pour rassembler les quatre autres driders. Tout driders tué par les héros a la porte de Baldur ou dans le Bois-Manteau est décompté dans ce nombre. Une fois que Huzzas aura rassemblé les autres driders, ils traqueront les héros (à moins qu'ils n'aient passé un accord avec Viconia).

Trésor

Les coffres à l'allure extraterrestre suspendus au plafond sont utilisés par les driders pour ranger leur trésor. Dans les coffres il y a 70 Pp, 135 Po, 350 Pa, et trois potions de soins.

N13. Xan

Des cocons de soie tapissent le mur circulaire, parallèles les uns aux autres. Contrairement aux cocons que l'on trouve dans d'autres chambres, ceux-ci sont presque uniformes et à peu près de taille humaine. Cette pièce est également remarquablement propre et exempte d'os et d'autres débris, comparativement au reste du nid.

Cette chambre a plusieurs cocons le long des murs où les repas les plus juteux ont été piégés, pour être mangés par l'araignée sabre de la pièce voisine. L'un des cocons contient un agent du Zhentarim qui a essayé de voler Xzar. C'est un nain nommé Garli (**vétéran** du NM). Un autre cocon contient un druide de l'ombre nommé Leyla (**druide** NM) qui s'est éloigné trop loin de l'arbre de l'ombre. Tous les deux désespérent de s'échapper du Nid.

Un autre des cocons contient le magicien elfique **Xan** (annexe D). Xan est sous le influence d'un sort de coercition mystique lancé par Viconia. La coercition mystique stipule que Xan doit faire tout son possible pour tuer les intrus qui entrent dans le Nid. Xan attaquera quiconque le libère de son cocon, mais il lutte clairement pour résister aux sort et avertira activement le groupe qu'il a l'intention de les tuer.

Si les intrus semblent d'alignement bon et que la bataille semble tourner à leur désavantage, alors Xan résistera à la coercition mystique et attaquera les araignées ou jettera un sort bénéfique sur un des héros. Xan subira 28 (5d10) dommages psychiques lorsqu'il fera cela.

Il y a cinq tanières secrète d'araignées, piéger dans cette chambre. Les **araignées-loups** géantes dans les tanières n'attaquent que si les cocons sont dérangés.

N14. Antichambre

Des toiles collantes s'étirent sur votre chemin, entravant votre progrès. Cependant, vous constatez que les filaments peuvent être déchirés avec une force modérée. Une fois à l'intérieur de la chambre, on devine une légère lueur provenant d'une entrée située de l'autre côté de la chambre, la première lumière que vous trouvée depuis votre entrée dans cet endroit sombre.

Cette chambre possède de nombreuses toiles allant de mur en mur qui la rende difficile à traversé. Une **araignée sabre femelle** s'accroche au plafond. Elle attaque tout intrus. Si un combat éclate dans la chambre des cocon à côté de cette pièce, alors l'araignée sabre femelle émergera pour rejoindre le combat en un tour.

N15. Tanière de Viconia

Des lampes magiques encastrées dans les murs de toile baignent cette pièce d'une étrange lumière pourpre. Au lieu de cocons, d'œufs et de cadavres, cette pièce est remplie d'un mobilier élégant, comprenant un espace de vie confortable. Il y a un ensemble assorti de meubles en onyx et en velours violet, comprenant un lit, un bureau, une table, plusieurs chaises, une armoire et un coffre.

Cette pièce est la demeure de l'elfe sombre, **Viconia** (annexe D). Elle tentera de négocier avec tous les intrus qui s'introduisent aussi loin dans son nid. Elle expliquera qu'elle ne veut utiliser le Nid que comme refuge pour les driders qui ont fuit leur maison dans l'ombreterre. Elle dira pourquoi elle aide les Zhentarim et pourquoi elle a enlevé Xan.

Elle promet de libérer Xan de sa coercition mystique et de cesser d'aider les Zhentarim si les héros promettent de partir et de ne jamais revenir.

Si un combat a lieu, Viconia combattra jusqu'à ce que le nombre de points de vie soit réduit à moins de 40. A ce stade, elle utilisera le sort de la porte dimensionnelle pour se téléporter sur le sol de la forêt et s'échappera.

Dans la chronologie officielle des Royaumes Oubliés, Viconia vit une autre année et se rend à Amn. Si elle périt ici et que vous voulez qu'elle apparaisse dans Amn, alors son corps sera récupéré par un de ses fidèles Driders et emmené dans un temple de Shar pour être ranimé.

Trésor

Le coffre est remplis avec 22 gemmes. C'est un assortiment de pierres précieuses de jaspe, de pierres de lune, d'onyx et de péridot. Chacune vaut 50 Po. La garde-robe est verrouillée et nécessite un test de dextérité réussie DC 20 à l'aide d'outils de voleurs pour l'ouvrir, ou il peut être fracassée à l'aide d'arme. L'armoire contient une cape elfique. Détruire la garde-robe a 50% de chances de détruire la cape.

Ça doit être dur de quitter sa maison comme Viconia l'a fait. Je suppose qu'elle n'a pas l'air de nous battre à ce sujet, mais quand même. C'est bien de savoir que je pourrais retourner à Château-Suif si je le voulais, même si je ni ai jamais vraiment songé. Mais être exilé, c'est comme enlever une partie de soi qu'on ne pourra jamais récupérer. Il est logique que Viconia veuille construire une maison pour d'autres exilés comme elle, mais ce ne sera jamais comme avant. C'est peut-être ce qu'ils veulent dire quand ils disent qu'ils ne peuvent plus rentrer chez eux.

— Imoen

Chapitre 8 : Retour à la porte de Baldur

quand les héros auront terminé à Bois-Manteau et décidé de retourner à la Porte de Baldur, le point culminant de l'histoire aura lieu. La façon dont le climax se déroule dépend de ce que les héros ont accompli pendant qu'ils étaient au Bois-Manteau .

Événements

C'est une description du point culminant de l'aventure. Chaque événement se déroule dans l'ordre présenté, si ses conditions sont remplies. Si les héros ont vaincu Faldorn et Xzar à Bois-Manteau , seul Edwin restera une menace pour la ville.

Événement	L'événement se produit si....
La marche de Bois-Manteau	Si le rituel de la Féérie à l'arbre de l'ombre a réussi et que Faldorn est toujours vivant.
Le nouveau Seigneur du meurtre	Si Xzar est toujours en vie.
Le Magicien Rouge	Si Edwin vit.

La marche de Bois-Manteau

Lorsque Faldorn complète son sacrifice en brûlant l'homme d'osier, la connexion du portail à la Féérie atteint son zénith. Faldorn utilise le flot d'énergie de la Fey pour compléter un rituel qu'elle espère voir détruire la ville de Baldur. Sa magie corrompt tous les bouleaux à moins d'un kilomètre de l'arbre de l'ombre. Plusieurs de ces arbres sont les arbres d'origine des dryades. Ces malheureuses créatures fey se transforment rapidement en hamadryades. Faldorns a l'intention de les utiliser comme avant-garde pour son attaque contre la ville. Elle utilisera ensuite sa magie pour que les arbres libèrent des graines ailées dans l'air, où elles seront transportées par les courants de vent vers le nord. Traversant la rivière Chionthar, les graines se déposent dans les rues de le Porte de Baldur.

Quand les graines descendent sur la Porte de Baldur, elles s'enfoncent dans les fissures des rues et commencent rapidement à pousser. Quelques-uns des arbres poussent à une telle vitesse qu'ils deviennent adultes en quelques minutes. Les hamadryades peuvent alors utiliser passage dans les arbres pour passer des arbres du Bois-Manteau aux arbres des rues de la Porte de Baldur.

Les hamadryades se déplacent de rue en rue, utilisant leur magie pour accélérer la croissance des plants et en faire des arbres adultes. Ces arbres jaillissent du sol et détruisent les bâtiments. Lorsque la garde de la ville et les Poing enflammé contre-attaque, les hamadryades enchantent les arbres nouvellement plantés, les transformant en **arbres éveillés** qui attaquent les humanoïdes sans discernement.

Combattre les hamadryades

> Vous entendez des cris et des hurlements dans les rues. En se joignant à l'agitation, vous découvrez quelque chose de merveilleux et d'effrayant à la fois. Des milliers de graines d'arbres ailés flottent dans le ciel et descendent sur la ville. Lorsque les graines touchent les rues pavées, elles s'enfoncent rapidement entre les fissures et dans le sol. Quelques instants plus tard, de petites graines vertes éclatent et commencent à pousser. Vous remarquez une étrange femme grise qui marche dans la rue. Sa peau est comme de l'écorce et ses yeux sont noirs. Elle montre du doigt l'un des jeunes arbres verts et sa croissance s'accélère de sorte que, en quelques instants, il a atteint une taille étonnante. La femme arbre croise votre regard et semble se dessiner sur son visage une expressions indiquant qu'elle vous reconnait . Elle commence à hurler.

Les héros sont pris au milieu de ce chaos et sont contraints à se battre pour leur vie. Les hamadryades reconnaissent les héros comme des ennemis dangereux qu'il faut éliminer. Il devrait y avoir une **hamadryad** et un **arbre éveillé** pour chacun des héros. En battant ces fées déviantes, les héros attireront l'attention de **Faldorn**.

Faldorn

> Soudain, des vignes couvertes d'épines jaillissent du sol tout autour de vous et se transforment en murs imposants de ronces épaisses. Un espace vide, permet à une femme de faire un pas vers vous. "Vous avez assassiné mes filles !" Ses yeux brillent de haine. "Vous ne m'empêcherez pas d'apporter la ruine et la mort sur cette ville. La colère de la déesse mère a été méritée, et elle aura vengeance !" Sa chair se contorsionne alors qu'elle se transforme d'une femme humaine en un gigantesque ours des cavernes. Avec un rugissement terrifiant, elle vous charge !

Faldorn a utilisé son bâton de la forêt pour ériger un mur d'épines pour encercler autant de héros que possible. Elle se transforme en ours des cavernes et combat à la mort.

Si Faldorn est tuée, la magie de la Féérie qu'elle a invoquée se dissipera. Les arbres réveillés deviendront inertes et les hamadryades restants utiliseront leur passage dans les arbres pour retourner à Bois-Manteau . La cité de la Porte de Baldur est sauvée de la destruction !

Si les héros sont vaincus ou qu'ils ne combattent pas Faldorn, alors le druide de l'ombre sera finalement vaincu par un groupe du Poing Enflammé menée par les Grands Ducs. Cependant, des dommages considérables auront été causés à la ville, ce qui pourrait limiter l'exploration du groupe.

Trésor

Faldorn's porte une copie écrite des runes qui étaient inscrites sur le couvercle du sarcophage d'adamantium. Elle porte aussi son bâton des forêts.

Le nouveau Seigneur du meurtre

Xzar a soigneusement étudié les recherches de Davaeorn sur la façon de transformer un rejeton de Bhaal en dieu. Le sorcier croyait que si suffisamment de meurtres pouvaient être commis au nom d'un rejeton particulier, alors la divinité pourrait être atteinte. Xzar a soigneusement suivi le rituel de Davaeorn. Il a choisi 333 hommes, femmes et enfants à assassiner. Il a organisé un groupe d'assassins Zhentarim pour commettre les meurtres en une seule nuit de bains de sang. Il garde la trace de ses assassins en utilisant le sort lien télépathique de Rary pour rester en contact avec le chef de chaque groupe de tueurs.

Malheureusement pour Xzar, Davaeorn se trompait sur le rituel. Son erreur n'a jamais été découverte, car Sarevok a été tué avant même que le rituel ait pu être complété. Au lieu de se transformer en dieu, le rejeton de Bhaal sera transformé en une version sans esprit de **Tueur**.

Xzar a inscrit des tatouages magiques sur tout son corps, avec un tatouage pour chaque meurtre qui doit être complété. Quand le meurtre est fait, le tatouage commence à saigner. Quand Xzar saignera de plus de 50 meurtres, il se transformera en Tueur.

Assassins!

> Vous rêvez de meurtre. Quatre hommes vêtus de longs poignards et de sourires cruels grimpent par une fenêtre et entrent dans une chambre à coucher où dort une famille. Un homme et une femme s'accrochent l'un à l'autre dans le lit pendant que leurs deux jeunes enfants gigotent et se retournent dans un petit lit en face. Chaque tueur se tient à côté de sa victime. Leurs poignards soulevés brillent au clair de lune... Tu te réveilles. Les sueurs froides couvrent ton corps et tu sens immédiatement que quelque chose ne va pas. Il y a quelqu'un ou quelque chose dans ta chambre qui ne devrait y être.

Le groupe est pris en embuscade par un demi-orc **assassin** et un demi-orc **espion** un pour chaque héros. Si **Viconia** est encore en vie, remplacez les demi-orcs par elle et un **Drider**.Les assassins combattent à mort, à l'exception de Viconia, qui tentera de fuir dans la nuit lorsque elle tombe à moins de 40 points de vie.

Xzar

> Les corps des assassins reposent à tes pieds. Vous avez survécu à cette tentative de meurtre. Mais tu te sens toujours mal à l'aise. Tu as l'intuition qu'on t'observe. Puis une voix glousse dans ta tête : "Ceux que les dieux souhaitent détruire, ils commencent par devenir fou, FOU, FOU HAHAHAAAA!"

Xzar a utilisé la clairvoyance pour espionner les héros. Une fois qu'il se rend compte qu'ils ont survécu à la tentative d'assassinat, il utilise l'envoi de message pour chuchoter dans les esprits des personnages. Sa santé mentale a toujours été discutable, et elle vacille maintenant au bord du précipice.

Xzar traque les héros avec une bande de quatre **zombies,** tous déguisés avec le sort apparence trompeuse pour ressembler à des méchants morts. Les zombies peuvent ressembler à Montaron, Sarevok, Viconia, Faldorn, ou un autre méchant qui est à un rapport avec le groupe. Xzar saignera de douzaines de tatouages sur son corps.

Quand il s'engage dans le combat, Xzar hurle de douleur à chacun de ses tours, alors qu'un autre meurtre se produit et qu'un nouveau tatouage commence à saigner. Au troisième round de combat, le 50e meurtre a lieu.

A ce stade, Xzar est complètement décontenancé alors qu'il se transforme violemment en **Tueur** et combat jusqu'à la mort. Une fois Xzar mort, son lien télépathique avec les autres assassins prend fin. N'ayant aucune raison de risquer leur vie, les assassins restants fuient la ville.

Si les héros sont vaincus ou qu'ils ne combattent pas Xzar, alors il se transformera en Tueur et fera un carnage à travers la ville. Les Grands Ducs finiront par ordonner aux Poing enflammé de le traquer et de le tuer, mais pas avant qu'il ne tue des centaines d'innocents.

Trésor

Xzar porte tous les écrits et toutes les recherches de Davaeorn. Il porte aussi son grimoire.

Le Magicien Rouge

Le plan actuel d'**Edwin** a été d'utiliser son contrôle sur le Bazar magique pour identifier les victimes potentielles parmi les acheteurs riches et puissants. Ceux qui fréquentent le Bazar magique incluent les seigneurs marchands, la noblesse, les Grands Ducs, les ménestrels, et les Zhentarim. L'attention d'Edwin fut attirée sur les Zhentarim alors qu'ils déterraient des secrets magiques laissés par l'effondrement du trône de fer. C'étaient des secrets qu'il voulait pour lui-même.

Edwin a utilisé œil magique et clairvoyance pour espionner à la fois les Zhentarim et les ménestrels. L'un de ses alliés Doppelgangers redoutables s'est fait passer pour la ménestrels, Imoen. Elle est détenue dans la même cellule que Halbazzer Din, dans le sous-sol de l'établissement le Bazar magique.

En raison de sa magie de divination et de ses alliés doppelgangers, Edwin est probablement au courant de tout ce que les héros ont fait. Il les espionnait pendant qu'ils démantelaient les opérations du Zhentarim. Maintenant que les héros sont sortis victorieux, Edwin a décidé qu'il était temps de frapper.

Les Magiciens Rouges sont toujours à l origine des troubles en Rashémenie. Vous pourriez penser que les portes de Baldur seraient à l'abri des mages maléfiques qui parlent trop, mais NON. Pendant la crise du fer, Edwin a essayé de me tuer ma sorcière! Minsc se met en colère rien que d'y penser. Dynaheir dit qu'il faut rester calme, mais si ce lâche au visage d'ange recommence à faire des bêtises. Minsc et Boo seront forcés de prendre des mesures extrêmes ! C'est ça, Boo, mets tes petites bottes de hamster. Nous allons lui donner un coup de pied dans la tête pour que son cerveau sorte par ses fesses !

Vous avez été convoqué par la ménestrels, Imoen, au célèbre magasin de magie connu sous le nom de "Bazar magique". Elle veut vous féliciter d'avoir aidé à sauver la ville de la Porte de Baldur's. Elle a l'intention de remettre à chacun d'entre vous un cadeau offert par le propriétaire du bazar et payé par les ménestrels et les Grands Ducs.

Quand les héros arrivent aux Bazar magique, Imoen et Halbazzer Din les saluent. Les deux sont en fait des **Doppelganger redoutable**

Imoen est aussi en forme que d'habitude quand vous arrivez aux Bazar magique. Elle vous sourit largement et vous fait signe de vous asseoir. "Halbazzer Din a un cadeau magique pour chacun de vous ! Il allait juste te les distribuer, mais j'ai décidé que ce serait plus amusant si les cadeaux étaient emballés." Imoen rigole.

Le magicien au regard sévère, Halbazzer, s'avance et remet à chacun d'entre vous un petit objet enveloppé dans du papier coloré. Imoen vibre pratiquement d'excitation. "Allez ! Ouvrez les cadeaux, je veux voir ce que vous pensez d'eux !"

Tout ce scénario est un piège tendu par Edwin. Il a préparé le sort de possession dans sa chambre de convocation au sous-sol et tentera de posséder l'un des héros avant qu'ils ne commencent à ouvrir leurs cadeaux.

Chaque cadeau contient une petite tablette d'ivoire avec un sort de glyphe de protection inscrit dessus. Chacune des glyphes ciblera la personne qui a ouvert le présent avec le sort cécité/sudité, aveuglant la cible sur un lancer de sauvegarde raté. Alors les deux doppelgangers redoutable se transformeront et attaqueront. Celui qu'Edwin a possédé attaquera aussi. Si le héros possédé par Edwin est réduit à la moitié des points de dommage, Edwin quittera le corps et retournera à son corps dans le sous-sol en dessous.

Si les héros parviennent à vaincre les deux doppelganger redoutable et qu'Edwin est expulsé du corps d'un héros possédé, alors le magicien Rouge sera furieux. Il utilisera deux sorts d'envoi de message pour menacer les héros.

Une voix parle dans vos esprits avec une fureur à peine contenue : "Je suis Edwin Odesseiron, et je vais vous donner une dernière chance, imbéciles simiesques, de me donner ce que je veux ! Laissez les secrets magiques que vous avez volés aux Zhentarim et fuyez la ville. Alors, je vous permettrai de vivre..."

Edwin est fidèle à sa parole, bien qu'il soit peu probable que les héros obéissent à ses instructions. Il n'y a qu'une seule porte qui mène au sous-sol du Bazar magique.Elle est doté d'un verrou magique, et son ouverture nécessite un test de dextérité d'un DC 20 avec les outils des voleurs. Elle peut aussi être briser.

Edwin a déjà utilisé un sort de entrave planaire pour prendre le contrôle du **diable barbelé** dans sa chambre de convocation. Edwin lancera des sorts de ténèbres pour permettre au démon d'utiliser sa vue du diable à son avantage. Edwin n'attaquera les héros qu'une fois qu'ils auront vaincu le diable barbelé. L'Edwin qui fait face aux héros est en fait un simulacre du vrai Mage. S'ils le battent, lisez ce qui suit

Le Magicien Rouge vous crie dessus en rage. "Vous vous êtes fait un ennemi à vie, crétins !" Le visage d'Edwin commence à fondre comme de la cire, tout comme le reste de son corps. Bientôt, tout ce qui reste de lui est une flaque de glace et d'eau.

Trésor

Les vitrines du Bazar magique comprennent un de chacun des éléments suivants : poussière de disparition, potion d'escalade, potion de souffle enflammé, potion d'agrandissement et une potion de force de géant des collines. Il y a aussi un présentoir de parchemins qui comprend un parchemin pour chacun des sorts suivants : alarme, simulacre de vie, texte illusoire, serviteur invisible, verrou magique, bouche magique et corde enchantée.

Conséquences

La ville de la Porte de Baldur aura souffert gravement des dommages causés par les machinations des magiciens Xzar et Edwin. Les réussites du groupe déterminent à quel point la ville a souffert.

Les Grands Ducs auront appris le rôle que les héros ont joué dans la défaite des ennemis de la ville à travers les Ménestrels, Imoen, Halbazzer Din, ou l'un de leurs espions. Ils appelleront le groupe au Palace du grand Hall pour une audience public. Les quatre ducs seront présents : Belt, Eltan, Entar Ecudargent et Liia Jannath. Ils remercieront le groupe pour leur héroïsme, et Eltan expliquera que le Poing enflammé a décidé d'organiser un défilé en leur honneur.

Les héros sont priés de venir au palais dans une semaine pour réclamer leur juste récompense. Les ducs prévoient de faire participer les Magicien Rouges et Zhentarim aux frais du défilé. Grâce aux héros, les deux organisations sont maintenant désespérément résolues à rétablir leur relation avec la ville, elles ne causeront pas d'autres problèmes de sitôt.

Poursuivre l'aventure

Si vous souhaitez continuer l'aventure au-delà de ce point, réfléchissez à certaines des idées suivantes.

- Si les héros utilisent des backgrounds épiques, alors votre première priorité devrait être de les mener à leurs objectifs épiques. Par exemple, le clone éveillé pourrait être convoqué par son archimage créateur pour une quête qui bénéficiera à tous les autres backgrounds épiques.
- Les Ménestrels ont toujours besoin de plus d'aide dans la lutte contre la tyrannie à Faerûn.
- Pour ceux qui ont le goût du vol, il y a plusieurs cibles de grande valeur pour un cambriolage à la Porte de Baldur, dont deux banques et le Hall des Merveilles.
- La lecture des chapitres 9 et 10 vous donnera peut-être d'autres idées pour de nouvelles aventure !

Résultats des conséquences

Réussite	Civils morts	Parade	Récompense
Aucune	+2000	Des bougies sont allumées dans toute la ville pour pleurer ceux qui ont péri dans la destruction et le meurtre que le groupe n'a pas réussi à empêcher.	Quand le groupe traverse les rues, les gens regardent dans les yeux et secouent la tête avec une déception évidente.
Vaincu Faldorn dans le Bois-manteau	+0	Cent soldats du Poing enflammé s'alignent dans la rue pour chaque héros. Les prêtres de Gond prennent la machine volante du Hall des Merveilles et survolent le défilé en tirant des feux d'artifice. Des chars avec des illusions montrant les héros vainquant les Genaudes, les druides de l'ombre et les Wolfweres roulent dans les rues, applaudis par une foule en délire. Des statues en marbre des héros sont érigées dans le Wide.	Chacun des héros reçoit la médaille de bravoure du Poing enflammé. Il s'agit d'un magnifique médaillon d'or orné de rubis. Il vaut 250 Po. Le parti se voit également accorder l'acte de propriété de la tour du Trône de Fer.
Vaincu Faldorn dqns la Porte de Baldur	+300	Cinq cents soldats du Poing enflammé s'alignent dans les rues pour chaque héros. Des chars avec des illusions montrant les héros vainquant les guenaudes, les druides de l'ombre et les wolfweres roulent dans les rues, entourés d'une foule en délire.	Chacun des héros reçoit la médaille de bravoure Poing enflammé. Il s'agit d'un magnifique médaillon d'or orné de rubis. Il vaut 250 Po.
Vaincu Xzar Dans le Bois-Manteau	+0	Le duc Eltan, commandant des Poing enflammé, salue les héros en tant que sauveurs de la ville, sous les acclamations et cris de "Je t'aime" de la foule. Une délégation expiatoire des Zhentarim s'incline devant les héros et leur remet leur récompense.	Chaque héros reçoit un cheval de guerre. Chacun des chevaux de guerre est équipé d'une selle de cavalier. Chaque héros reçoit une potion de soins majeure. Le groupe a le choix d'une gemme élémentaire.
Vaincu Xzar dans le Porte de Baldur	+300	Une coalition de marchands salue les héros en tant que sauveurs de la ville. La foule applaudit consciencieusement, bien que beaucoup soient encore en deuil. Une délégation expiatoire des Zhentarim s'incline devant les héros et leur remet leur récompense.	Chaque héros reçoit un cheval de guerre. Chaque héros reçoit une potion guérison majeure. Le groupe a le choix d'une gemme élémentaire.
Vaincu Edwin	N/A	Une délégation embarrassée de Magiciens Rouges renie Edwin et s'incline devant les héros, suppliant pour leur pardon. Ils offrent une récompense aux héros.	Le groupe reçoit un sac sans fond, une lanterne de révélation, et 1000 Po.

Chers simiens,

Je vois que vous avez fait un sacré bazar aux Bazar magique. Et alors ? Et alors ? Vos esprits primitifs supposeraient naturellement que j'avais l'intention de l'emporter dans mon complot pour obtenir les secrets des Zhentarim. Mais cet échec n'était qu'une ingénieuse distraction de mon vrai plan ! Quel plan, me direz-vous ? Ce n'est pas votre problème, bande d'abrutis au cerveau de singe ! Vous, les IDIOTS. Espèce de VERMINE RUMINANTE. Si un seul vœu fugace pouvait m'être exaucé, ce serait de vous accorder la compréhension nécessaire de la lecture pour

déchiffrer ces mots, afin que mon INDIFFÉRENCE EXTRÊME envers votre INGERENCE malencontreuse devrait devenir clair pour vous. Malheureusement, je suis sûr que vous n'avez pas les neurones pour saisir même le plus simple des mots.

conséquences de votre propre idiotie, et je dois donc me contenter de savoir que, peu importe ce que je fais.

où que vous alliez, où que vous vous cachiez, je n'aurai pas la moindre difficulté à vous trouver.

Edwin

Chapitre 9 : La porte de la ville de Baldur

Située au confluent de la côte ouest et de la côte de l'épée, la ville-état de Baldur est un phare de civilisation dans un pays frontalier en grande partie indompté. Bien qu'un peu petite en termes d'espace physique qu'elle occupe, la population de Baldur rivalise avec celle de la très respectée et influente Eauprofonde, au nord.

Parce que Baldur est avant tout une ville de commerce construite autour de son port, les docks restent le véritable cœur de la ville. Cette zone très fréquentée est la base des opérations de nombreuses organisations commerciales clés à Faerûn, y compris le Trône de fer, la Ligue des marchands et les Sept soleils. Même le rôle des dirigeants de la Porte, le Conseil des Quatre (ou les "Grands Ducs"), a des origines mercantiles et attire encore beaucoup de ses membres dans les rangs des marchands prospères.

La Porte de Baldur a été fondée il y a plus de 300 ans. Elle est souvent simplement appelée "la Porte", surtout par ses habitants, qu'on appelle les Balduriens. Lors de sa fondation, la ville n'était guère plus qu'un port avec un bidonville qui l'entourait. Une combinaison de facteurs historiques, de personnages clés et de facteurs économiques en rapide évolution a beaucoup contribué à façonner la ville dans un laps de temps relativement court.

Baldur doit son nom au légendaire explorateur Balduran, qui en est peut-être le citoyen le plus célèbre. Avec son navire, le Wandering Eye, Balduran et son équipage sont devenus les premiers Féerûniens a avoir atteint le continent autrefois mythique d'Anchorome après avoir traversé la Mer Inviolée vers l'ouest. Après de nombreuses années, Balduran est retourné dans son port d'attache et a investi sa fortune accumulée dans la construction de la colonie.

Balduran utilisa ainsi la grande fortune qu'il avait amassée au cours de ses voyages pour aider la petite ville qui portera un jour son nom, et elle devint finalement une grande métropole. Son projet le plus célèbre a été la construction des impressionnants remparts de la ville, qui ont fait de Baldur un îlot de sécurité au sein de la côte de l'épée, dangereuse et imprédictible.

Une fois les murs terminés, Balduran a pris la mer une dernière fois avec l'intention de retourner à Anchorome et d'explorer davantage. Cependant, on n'a plus jamais entendu parler de lui et de son équipage, leur destin ultime étant encore inconnu à ce jour. Depuis sa transformation en une puissance significative dans la région, la ville de la Porte de Baldur s'est forgée une réputation de neutralité politique. Tant ses dirigeants que ses citoyens préfèrent éviter de se mêler des affaires d'autres villes et nations. En tant que telle, la Porte est un terrain neutre populaire pour les rencontres entre diplomates étrangers, qui se tiennent fréquemment dans les grandes salles du Palais Ducal.

Au fil des années, la croissance rapide et la prospérité croissante de la Porte ont attiré l'attention et le ressentiment des nobles et des marchands fortunés de Eauprofonde et d'Amn. Bien que leurs relations soient parfois tendues avec Amn, en particulier pendant la crise du fer, se conflit reste une rivalité commerciale qui, heureusement, n'a jamais évolué vers une guerre ouverte.La Porte de Baldur est entourée de murs sur trois côtés, et la rivière Chionthar au sud, qui coule à toute allure, ce qui fait de Baldur un lieu de rencontre privilégié. et une ville relativement à l'abri des menaces extérieures. Pour les menaces intérieure de la ville, les Poing enflammé font de leur mieux pour faire respecter la loi et l'ordre. Cependant, la densité de la population et l'économie florissante de la ville en ont fait un endroit idéal pour les brigands et les voleurs pour exercer leur métier. Un vaste réseau d'égouts et un réseau de structures souterraines facilitent ces activités illicites. De tels passages cachés permettent à des individus secrets de se déplacer à travers la ville, loin des regards indiscrets des citoyens et des patrouilles des Poing enflammé.

En surface, un système de lanternes alimentées par magie maintient la ville bien éclairée toute la nuit. Ces lumières sont plus concentrées près des principaux temples de la ville, autour du Palais Ducal et près des quais, où elles favorisent à la fois la sécurité et la productivité 24 heures sur 24.

Les bâtiments de la Porte deviennent généralement plus récents à mesure que l'on s'éloigne du port, bien qu'il y ait des exceptions où les structures précédentes ont été démolies pour des constructions plus récentes sur le même terrain. Le style typique pour les bâtiments de la ville est grand et étroit, reflétant la quantité de surface disponible pour se développement à l'intérieur des murs. Cependant, la Porte n'est pas sans délabrement urbain, ce qui est particulièrement fréquent dans la banlieue nord-est. Ces quartiers sont largement considérés comme les bidonvilles de la ville, où seuls les plus démunis s'installent. Le nord-ouest représente la face opposée de cette pièce, contenant la plupart des belle propriétés appartenant aux riches Balduriens.

Factions de La Porte de Baldur

Comme la plupart des aspects de la vie à Baldur, son équilibre du pouvoir tourne largement autour de ce pour quoi la ville est principalement connue : le commerce. Les nombreuses organisations commerciales à l'intérieur de la Porte ont formé une relation symbiotique avec les Grands Ducs. L'approbation des ducs peut signifier des accords commerciaux lucratifs, alors qu'un soutien fort des organisations commerciales est souvent nécessaire pour leur élection. Engagée par les ducs et payée par le biais de taxes et des impôts, la compagnie de mercenaires des Poing enflammé fait respecter la loi, tandis que la Guilde des voleurs de la ville, très organisée et tout aussi importante, travaille dur pour exercer son propre métier sans attirer l'attention.

Les Ducs

Aussi connu sous le nom de Conseil des Quatre, les Grands Ducs de la Porte de Baldur gouvernent la ville et sont chargés de prendre des décisions politiques pour les citoyens de la ville. Chaque Duc est élu démocratiquement par les propriétaires fonciers à l'intérieur de la Porte, servanta la vie ou jusqu'à sa démission. Rarement, un duc qui a commis un grave offense peut être dépouillé de son titre. Bien que n'importe qui puisse théoriquement devenir Grand-Duc avec suffisamment de soutien, ils sont généralement nommés parmi les rangs des riches marchands, des chefs militaires renommés, et des aventuriers célèbres. Les ducs actuels sont Belt, Eltan, Entar Ecudargent et Liia Jannath.

Les premier Ducs étaient directement liés au passé nautique de la ville portuaire et étaient entièrement composés de capitaines de navires à la retraite. Malgré l'importance de son port, la Porte de Baldur était à l'origine gouverné par de riches agriculteurs.



Les marins étaient mécontents d'avoir à payer des frais et des taxes élevés pour utiliser le port construit par leur compatriote perdu Balduran. Ils finirent par renverser les fermiers, installant les quatre plus anciens capitaines de mer à la tête de la Porte. Les quatre s'appelaient à l'origine "Grands Ducs" en plaisantant, mais le titre aujourd'hui utilisé sans ironie est resté en vigueur jusqu'à ce jour..

Les Grands Ducs opèrent à partir du Palais Ducal, également connu sous le nom de Grand Hall. L'un des bâtiments les plus hauts de Baldur, le Palais Ducal sert d'office pour les décisions quotidiennes, de lieu pour les cérémonies royales et d'endroit luxueux pour recevoir les personnalités politiques importantes qui visitent la ville. Le palais abrite également des dortoirs pour les nobles temporairement déplacés et ceux dont les principaux domaines se trouvent à l'extérieur des remparts de la ville. Comme son nom l'indique, le Palais Ducal a été construit pour imiter les résidences de la royauté plus conventionnelle, avec des murs lourds et fortifier et de hautes tours.

PNJ notables

- - Duke Belt (LN homme **vétéran**) est un Guerrier et ancien aventurier. Discret sur son passé, il préfère se faire appeler par ce simple pseudonyme et très peu d'individus (s'il y en a) encore en vie connaissent le nom de naissance de Belt. Bien qu'il ne soit pas clerc, Belt est un homme religieux. Cependant, comme son nom, l'identité de sa divinité reste un mystère. Sa foi semble lui accorder quelques capacités de divination mineures, qu'il utilise pour traquer les menaces cachées à l'intérieur de la Porte.
- - Le duc Eltan est originaire de la Porte de Baldur et commandant du Poing enflammé (voir la section principale du Poing enflammé pour en savoir plus sur Eltan).
- - Le duc Entar Ecudargent (homme **chevalier** LB) est un guerrier célèbre, bien connu comme l'homme le plus riche de la Porte. Ecudargent vit dans un grand domaine au nord-ouest de la ville. Il est marié à une femme nommée Brilla et père de deux enfants. Le fils du couple a été tué récemment, victime d'attaques de bandits contre une caravane commerciale avec laquelle il voyageait. Cette expérience a rendu Entar encore plus vigilant face aux menaces qui pèsent sur la Porte, et il est devenu surprotecteur de son dernier enfant, Skie.
- La duchesse Liia Jannath (CB femelle **mage** humaine) est une magicienne bienveillante et puissante qui se préoccupe beaucoup de son peuple. Jannath est une experte en divination et en magie d'évocation. Bien qu'elle évite la violence, ses sorts font d'elle une adversaire redoutable lorsqu'elle ne voit aucune option diplomatique.

Le PoingEnflammé

Fondée en 1345 par le duc Eltan à La Porte de Baldur, la compagnie de mercenaire du Poing enflammé continue de maintenir à la fois son siège social et une forte présence dans la ville. Ce qui a commencé comme une consolidation de multiples groupes locaux de mercenaires s'est rapidement transformé au fil des décennies en une force de plus d'un millier de soldats. Grâce au leadership de Duke Eltan et de son proche compatriote Scar, le Poing enflammé a attiré à la fois des vétérans chevronnés et de nombreuses nouvelles recrues qui espèrent s'entraîner avec de tels héros.

Après l'élection d'Eltan au Conseil des quatre, les fonds publics ont été utilisés pour engager le Poing enflammé dans le but d'établir la loi et l'ordre dans la ville. La montée du Poing enflammé s'est en effet traduite par une baisse de la criminalité à la Porte et a eu pour conséquence inattendue que la ville est devenue une puissance militaire. L'entreprise continue de recevoir des paiements réguliers des ducs, ainsi qu'une partie des taxes perçues sur le port et au pont de la Wyrm.

En plus de la ville elle-même, le Poing enflammé patrouillent pour faire respecter la loi dans les environs immédiats de la Porte, en particulier dans les grands bourgades comme Beregost

et L'Auberge du Brasamical. Cependant, leur portée s'arrête en grande partie avant Nashkel, qui accueille une présence militaire amnienne de plus en plus forte.
L'une des réalisations les plus remarquables du Poing enflammé fut la défaite d'Akbet-Khrul, un seigneur pirate brutal qui avait terrorisé la côte. Dans le cadre de cette campagne, ils ont aidé la Legion Doré, une compagnie de mercenaires similaire située à Amn. Cependant, en dépit du travail avec les mercenaires Amnien, la rivalité du Poing enflammé avec Amn dans son ensemble est en partie responsable de la tension croissante entre la Porte de Baldur et son voisin du sud.

Alors que la Porte se targue de rester politiquement neutre dans les conflits externe, son armée et sa police de facto n'ont pas la même politique. Pour assez d'argent, le Poing Enflammé est parfois loué comme muscle par une puissance étrangère. Un exemple récent était d'aider Sembia dans sa défense contre la Grande Armée de Tuigan. Une autre raison est leur activité accrue à Tethyr, une nation instable actuellement en proie à une longue guerre civile. Eltan a été connu pour offrir ses forces à un rabais à certains Téthyriens. En conséquence, Tethyr est devenu une source importante de nouvelles recrues du Poing Enflammé.

Bien que son quartier général à la Porte de Baldur reste le plus impressionnant, le Poing Enflammé a construit d'autres forts dans tout Toril. En 1364, le groupe établit la colonie de Fort Flamme sur la côte du continent occidental de Maztica, récemment découvert. Des postes similaires ont également été créés à Anchorome et à Chult pendant à peu près la même période. Reste à savoir si cette expansion s'avère être un investissement judicieux.

Le Poing Enflammé est dirigé comme une armée. Chaque groupe de cinq Poing est dirigé par un " manieur " et une " flamme ". Les Manieur sont des **soldats** vétérans qui ont gravi les échelons, tandis que flammes sont des **chevaliers** entraînés recrutés dans des familles nobles ou mercantiles. Les "Ardents" sont des commandants de forts ou de missions importantes. Le marshal commande tout le Poing Enflammé.

Les rangs de l'armée du Poing Enflammé

Rang	Role
Poing	privé
Manieur	Sergeant
Flamme	Lieutenant
Ardent	Major
Marshal	General

PNJ notables

- Duke Eltan (LB **général** Humain) est à la fois le fondateur et l'actuel commandant du Poing Enflammé. Né à la Porte, Eltan a passé des années comme aventurier accompli avant de créer l'organisation. Peu de temps après, il a réussi à tirer parti de son succès et de sa nouvelle popularité pour se tailler une place au sein du Conseil des quatre. Eltan porte généralement une armure de plaque, même lorsqu'il ne s'attend pas à en avoir besoin. Au combat, il préfère les épées longues et les marteaux de guerre, et il évite l'utilisation des boucliers. Bien qu'il révèle rarement ses motivations, Eltan se consacre à maintenir l'équilibre du pouvoir à Faerûn, empêchant ce qu'il considère comme la tyrannie inhérente aux empires. Inspiré par le voyage final de Balduran, Eltan finançât l'expédition du Poing Enflammé à Maztica peu après la découverte du continent en 1361..
- Le meilleur ami d'Eltan, Harold "Scar" Loggerson.
- (LN **vétéran** Humain), est un lieutenant physiquement imposant dans le Poing Enflammé. Scar a participé à l'expédition Maztica et n'est revenu que récemment à la Porte de Baldur.

Le trône de fer

Le Trône de fer est une organisation marchande impitoyable qui a été fondée il y a quelques décennies. Très secret, on sait peu de choses sur ses membres et encore moins sur ses mystérieux bailleurs de fonds. Des rumeurs farfelues remplisse le manque d'information au sein de la population, qui pense que le trône de fer pourrait être une couverture pour une conspiration Zhentarim - ou les agents d'un dieu mort. En fait, c'est une bonne chose,
le groupe est en désaccord avec les Zhentarim, car leurs portefeuilles peu recommandables se chevauchent souvent, faisant du Reseau Noir l'un de leurs principaux concurrents.

Bien que le Trône de fer se soit auparavant donné beaucoup de mal pour maintenir sa mince façade de respectabilité, ces dernières années, l'organisation a été fréquemment accusée de nombreuses pratiques commerciales peu recommandables, de l'extorsion à la tentative d'assassinat. De telles actions récentes ont eu pour conséquence l'interdiction de travailler dans la nation de Cormyr pendant un an.

La nature mercenaire du trône de fer ne connaît pas de limites, et l'organisation se vend fréquemment aux deux parties de l'armée en conflit à condition, bien sûr, que les deux parties peuvent s'offrir leurs prix exorbitants. La plupart des marchandises que le Trône de fer commercialise sont d'une manière ou d'une autre peu recommandables et comprennent le commerce d'armes, de poudre à canon, de poisons et de substances illicites.

Le siège principal du Trône de Fer est situé dans le sud de Baldur, à proximité des docks de la ville et de nombreuses sociétés marchandes concurrentes. Contrairement au simple offices de ses voisins, l'immeuble du Trône de Fer est une tour imposante qui ressemble plus à une forteresse qu'à un lieu de travail. Les bannières orange brûlé portant un trône gris fer très stylisé sont les seules taches de couleur sur les murs de pierre foncée de l'édifice.Avec l'exposition du rôle du Trône de fer dans la crise du fer et la mort de la plupart de ses dirigeants, le Trône de fer est maintenant dans le désarroi.

PNJ notables

- - Thaldorn (**Malfrat** NM) est le dernier chef survivant du trône de fer à l'intérieure des terres de l'Ouest. Comme la plupart des hauts gradés du trône de fer, Thaldorn est impitoyable au point d'être cruel. Bien que voleur talentueux dans une vie antérieure, Thaldorn est en fin de compte un lâche à la volonté faible, il vendrait le trône de fer sans hésitation si sa vie était menacée. Il travaille actuellement avec le Zhentarim.

Guilde des voleurs

Comme la plupart des grandes villes de Faerûn, La Porte de Baldur abrite un certain nombre d'organisations criminelles composées de voleurs, d'assassins, de fourgueurs et leurs alliés peu recommandables. Le plus grand et le plus important d'entre eux, sont simplement connu sous le nom de la Guilde des voleurs. Bien que sa nature secrète rende

impossible de compter ses membres avec précision, on estime qu'ils sont au moins aussi nombreux que le Poing enflammé. Les activités de ces membres de l'organisation vont du petit vol à l'espionnage politique.

Le quartier général de la Guilde des voleurs est caché dans les bidonvilles du nord-est de la Porte. La façade de l'édifice imite une rangée de maisons délabrées, ce qui masque en grande partie sa véritable fonction, malgré le flot constant d'individus de mauvaise réputation qui franchissent ses portes asymétriques. La salle de la Guilde accueille fréquemment des bardes en visite, qui ont le privilège d'incorporer les exploits les plus intéressants des membres de la Guilde dans leurs chansons, mais sous une forme pseudonyme et souvent très embellie. Le quartier général de la Guilde des voleurs aurait également un niveau inférieur labyrinthique relié aux ruines de la Porte du Vieux Baldur, maintenant appelée la Sous-ville.

Bien que non affilié avec les voleurs d'ombres d'Amn, la guilde des voleurs a des agents opérant au sein de l'autre organisation, un fait qui est connu et soutenu par les dirigeants de la guilde.

PNJ notables

- Originaire de Tethyr, Alatos "Ravenscar" Thuibuld (CN **maître voleur** Humain) est l'actuel chef de la Guilde des Voleur de Baldur. Contrairement à la plupart des membres de la Guilde, Alatos évite l'utilisation de l'argot des voleurs dans la conduite de ses affaires. Au lieu de cela, il utilise un accent de La "Haute" qui ne disparait qu'occasionnellement lorsqu'il est surpris ou en colère. De tels cas sont rares, cependant, car il fait de son mieux pour maintenir un calme olympien. Alatos s'occupe de la plupart des clients de haut rang de la Guilde et est actuellement en contact avec un mage du pays secret de Halruaa. Il est également chargé de veiller à ce que la Guilde des voleurs évite d'attirer la colère des Grands Ducs, qui sont bien conscients du secret de son existence. Comme beaucoup de voleurs à Faerûn, Alatos est un disciple du dieu Masque, Seigneur des Ombres et Maître des Voleurs.
- Black Lily (**voleuse** humaine CN) est la receleuse principale de la Guilde. C'est aussi une vendeuse compétente qui ne s'est tournée que vers le commerce moins légitime pour assouvir son désir d'intrigue. Sa petite boutique exclusive est fière d'offrir aux membres de la Guilde et à ses invités un large éventail d'objets magiques exotiques, mais généralement de qualité supérieure. Dans les couloirs de la Guilde, elle ne sort jamais de l'argot des voleurs et peut refuser de parler à toute personne qui n'en fait pas autant.
- Narlen Darkwalk (NM **Voleur** humain) est un membre éminent qu'Alatos tient en haute estime. L'une des principales tâches de Narlen est le recrutement, la recherche de voleurs talentueux et la mise à l'épreuve de leurs compétences et de leur loyauté par une série de tâches. Bien que loin d'être digne de confiance au sens conventionnel du terme, Narlen fait tout son possible pour protéger quiconque s'est avéré être un allié. Cependant, cette loyauté est difficile a obtenir,Narlen a gagné de nombreux duels à mort avec d'anciens membres potentiels de la Guilde qui n'ont pas été à la hauteur de ses attentes.

Dieux de la Porte de Baldur

Services des Temples

La plupart des temples situés à la Porte offrent des services pour une donation.

Service	Donation
Soin des blessures	50 Po
Protection contre le poison	50 Po
Divination	200 Po
Doux Repos	100 Po
Relever les Morts	1000 Po
Lever une Malédiction	500 Po
Communication avec les morts	250 Po

Gond

- ***Symbole:*** Roue dentée à quatre rayons
- ***Domaines:*** Construction, artisanat, créativité et forge.

Habituellement dépeint comme un homme aux cheveux rouge vif, Gond est surtout connu comme le Faiseur de Merveilles et le Seigneur de tous les forgerons. Il est une source d'énergie et d'inspiration sans limites qui ne cherche qu'à créer et raffiné. Gond privilégie les couleurs rouge et jaune, qui représentent à la fois la puissance de la forge et les possibilités infinies du métal chaud incandescent qu'elle produit.

En général, les clercs gondites errent à perpétuité, s'arrêtant dans divers établissements pendant un certain temps, où ils pratiquent leur métier choisi et enseignent leur foi à la population. Plus important encore, ils apprennent ce qu'ils peuvent pour améliorer leurs propres compétences et pour aider à diffuser de nouvelles idées et inventions. Ils croient que rester immobile mène à la stagnation, un péché grave pour ceux qui se consacrent à l'ingéniosité. D'autre part, l'accumulation de richesses par la vente de leurs talents et de leurs produits est encouragée, car elle démontre le plus clairement le pouvoir de Gond et le bénéfice de le suivre.

Des exceptions à ce mode de vie nomade sont faites pour les grandes villes qui offrent suffisamment de croisements de cultures et d'idées compatibles avec l'innovation. La Porte de Baldur est l'une de ces villes et est devenue le centre de la religion gondite dans l'ouest de Faerûn. Dédié à Gond, le massive maison des Merveilles est le plus grand des trois temples de la Porte de Baldur.le Hall des Merveilles, tout aussi impressionnant, sert de musée destiné à éduquer et à inspirer les artisans et les inventeurs, qu'ils adorent Gond directement ou non.

Bien que le dieu de l'artisanat valorise certainement la créativité et l'intellect, les disciples de Gond sont des faiseurs, et non des penseurs. En tant que tels, ils tiennent les actions et leurs conséquences en haute estime, alors que les intentions importent peu. Gond est une divinité neutre qui accueille les adorateurs de tous les alignements, tant qu'ils cherchent la connaissance et l'amélioration de soi ou d'autrui, et réprimande ceux qui accumulent ou détruisent son pouvoir.

Helm

- ***Symbole:*** Gantelet portant un oeil ouvert
- ***Domaines:*** Gardiens et protection

L'une des plus anciennes divinités de Faerûn, Helm a maintenu sa vigilance éternelle en tant que dieu froid et détaché de la protection pendant des millénaires. Il est représenté dans une armure lourde ou parfois il incarne l'armure elle-même. Celui qui ne Dort Jamais et ses disciples apprécient le dévouement, l'honneur et l'impartialité avant tout.

La majorité des adorateurs de Helm sont des chevaliers, des paladins, des gardes et des mercenaires. Dans la ville de Baldu, les membres du Poing Enflammé dominent généralement les assemblées Helmites. Clergé en tenue de service de vigilant en armure de Plate avec des heaumes à plumes. Bien qu'admirés par beaucoup pour leur dévouement et leur but, les adeptes de Helm sont tout aussi souvent critiqués pour leur inflexibilité.

Helm a la distinction d'être le seul dieu qui n'a pas été puni en étant poussé à marcher sur Toril pendant le Temps des troubles. Au lieu de cela, il fut chargé par le Seigneur Ao d'empêcher les autres dieux de retourner dans leurs royaumes divins jusqu'à ce que les Tablettes du Destin soient rendues. Alors qu'il accomplit ce devoir, Helm tua Mystra, la déesse de la magie, et prolongea le chaos de cette période. A cause de ces actions, la popularité et le culte de Helm auprès de la population de Faerûn ont diminué.Le temple de Helm àla Portee est petit et austère comparé à ceux dédiés à Gond, Umberlee, et Tymora. Les fidèles de Helm voyageant vers le sud peuvent trouvé un autre lieu de culte à Nashkel.

Ilmater

- ***Symbole:*** Une paire de mains liées ensemble aux poignets par un cordon rouge.
- ***Domaines:*** Compassion, endurance, souffrance, et persévérance.

Ilmater est le dieu Faerunien de la souffrance et du martyre. En tant qu'incarnation ultime de l'altruisme, Ilmater est prêt à prendre en charge même la plus horrible et la plus longue des douleurs pour éviter aux autres d'en souffrir. Ce dévouement et cette force de volonté lui ont valu l'appellation de "Celui qui supporte tout". Avec Torm et Tyr, Ilmater forme la Triade, une alliance de puissantes divinités Loyal bon qui s'oppose aux forces du chaos et de la destruction depuis plus de mille ans.

Ilmater apparaît habituellement comme un homme court et chauve, vêtu seulement d'un pagne en lin blanc. Une grande partie de ses maigres vêtements est tachée par le sang qui s'écoule des innombrables plaies ouvertes qui traversent sa peau. Bien que perpétuellement voûté et fatigué, le visage d'Ilmater n'en véhicule pas moins chaleur et gentillesse.

Le Dieu brisé offre ses faveurs au affligé au pauvre, persécuté et opprimé. L'adoration d'Ilmater est d'autant plus rare chez les riches et les puissants. Dans une ville de commerce comme la Porte de Baldur il n'est pas surprenant que les adorateurs du Dieu brisé soient relativement peu nombreux. Plutôt qu'un temple dédié à son culte, les Ilmatari de la Porte de Baldur n'ont qu'un petit temple, entouré de mendiants. En dehors des murs de la ville, cependant, Ilmater est l'une des divinités les plus vénérées du cœur de l'Ouest.

Les clercs et les paladins d'Ilmater sont souvent doués d'une magie curative particulièrement puissante. Ils sont encouragés à utiliser ce pouvoir pour aider tous ceux qui souffre, qu'ils soient amis ou ennemis. Le clergé Ilmatari préfère les vêtements simples, blancs et rouges, parfois teints de leur propre sang.

Malheureusement, beaucoup de fidèles d'Ilmater interprètent mal son souhait de prendre la souffrance des autres et se créer une nouvelle douleur sous la forme d'un d'autoflagellation. Bien que de tels rituels aident parfois à augmenter la tolérance à la douleur, ils ont aussi la conséquence involontaire de faire peur à de nombreux nouveaux adorateurs potentiels.

Oghma

- ***Symbole:*** Un rouleau déroulé et vierge
- ***Domaines:*** Idées, inventions et connaissances

Aussi appelé le Patron des Bardes et l'Archiviste des Connaissances, Oghma est le dieu de toute connaissance à Faerûn. De telles connaissances comprennent celles qui se présentent sous la forme d'un beau poème, d'un manuel de mathématiques ou de la compréhension quotidienne de la meilleure façon de cultiver un champ. Son domaine n'est limité que dans la mesure où il ne sait pas ce que l'avenir lui réserve. La connaissance des idées nouvelles est particulièrement sacrée pour Oghma, et il est dit qu'il choisit personnellement si une idée va se répandre. Oghma est le chef des Déités de la Connaissance et de l'Invention - un groupe qui comprend également Gond le Faiseur de Merveilles.

Oghma prend habituellement la forme d'un bel homme humain à la peau sombre, habillé de vêtements fine de nombreuses couleurs vives. Il est très charismatique, avec un comportement joyeux et léger. Dans le sud-est de Faerûn, Oghma est vénérée dans un aspect féminin sous le nom de Curna, la déesse de la sagesse. Oghma est connu pour ses fréquents rapprochements avec des mortels, qui ont donné lieu à de nombreuses progéniture semi divine.

Le Seigneur de la Connaissance est une Déité Véritablement Neutre qui accepte les adorateurs de tout alignement. Cependant, les adeptes de l'Oghma tendent vers le Bien et les aventuriers de l'Oghmanyte sont particulièrement bien connus pour leurs actes héroïques. La plupart des bardes, artistes, inventeurs, érudits et sorciers vénèrent Oghma d'une certaine façon.
Oghma est particulièrement vénéré par les érudits de Château-Suif, et le seul temple de la bibliothèque de la forteresse lui est dédié. Château-Suif dans son ensemble est l'un des lieux saints les plus importants d'Oghma dans tout Faerûn.

Bien que petit, le sanctuaire d'Oghma au centre de la Porte de Baldur est difficile à louper. Le Parchemin déroulant, comme on l'appelle, porte un toit rouge vif soutenu par quatre piliers en marbre blanc. Une piscine circulaire se trouve sous cette verrière colorée.

Le désaccord entre les Oghmanytes a créé deux sectes principales : l'une qui croit que toute connaissance doit être diffusée, tandis que l'autre insiste sur le fait que la connaissance, étant à la fois précieuse et puissante, doit être soigneusement gardée. Cette division s'est accentuée après la disparition de Cullen Kordamant, le Grand Patriarche d'Oghma, au moment des troubles. Cela a conduit à la formation de plusieurs sectes d'Oghmanyte avec des attitudes différente à l'égard de la légitimité des successeurs de Kordamant, qui à leur tour ont des croyances différente concernant la diffusion du savoir.

Tymora

- ***Symbole:*** Une pièce en argent, simple ou estampillée du visage de la déesse et d'un trèfle.
- ***Domaines:*** Bonne fortune, chance, habileté et victoire

Communément appelée Dame Chance, Tymora est la déesse Chaotique bonne Faerunienne de la bonne fortune. Le fondement des enseignements du Tymoran est que les bénédictions viennent à ceux qui prennent des risques.

Lorsqu'elle prend une forme physique, Tymora habituellement se manifeste sous la forme d'une femme humaine ou d'une femme halfline Par conséquent, ces deux races constituent une majorité de ses adeptes. Tymora est inconstante et joueuse, faisant souvent des farces aux dieux et aux mortels. Mais elle est aussi gentille et toujours joyeuse, une qualité qui lui a valu les titres de Dame qui sourit et Notre Dame qui sourit. Elle a eu de courtes histoires d'amour avec de nombreuses divinités masculines d'alignement bon dans le panthéon Faerunien, qui se sont toutes terminées amicalement.

Les adorateurs de Tymora sont encouragés à afficher ouvertement leur richesse comme une démonstration du pouvoir de sa faveur. Bien que l'une des divinités les plus populaires et les plus communément vénérées de Faerûn, il y a un nombre particulièrement élevé d'aventuriers, de joueurs et de voleurs parmi ses fidèles. La célébration et la fête sont au cœur du culte du Tymoran, qui se pratique sous la forme de nombreuses fêtes et fêtes.

Tymora est considérée comme la "fille" de Tyche, la déesse originelle de la chance (bonne et mauvaise). Pendant le Cataclysme de l'Aurore, Tyche fut scindée en deux entités se repentant de ses côtés clair et sombre. Une moitié devint Tymora tandis que la seconde devint la "sœur" de Tymora, Beshaba, la déesse chaotique du malheur. Les deux sœurs ont depuis été en désaccord, avec les les compagnons de la foi libre, un sous-ensemble du clergé Tymoran, consacré spécialement à travailler contre Beshaba et les machinations de ses disciples.

Beaucoup de Tymorans croient qu'ils ont le devoir d'encourager les autres à poursuivre leurs rêves et à guérir les aventuriers. Certains temples Tymorans vont même jusqu'à parrainer directement des groupes d'aventuriers. Cet aspect de la foi fait des temples tymorans les plus recherchés par les aventuriers à la recherche de services magique, ce qui à son tour conduit à une quantité substantielle de richesse accumulée par ces lieux de culte. Le clergé Tymoran travaille aussi fréquemment avec les Ménestrels, car leurs buts s'alignent assez fréquemment. Le Hall de la Dame, un petit temple orné à couper le souffle, à l'ouest de la Porte de Baldur, est le centre du culte du Tymoran le long de la côte de l'épée.

Umberlee

- ***Symbole:*** Une vague bleu-vert en crête fourchue en son centre
- ***Domaines:*** Océans, courants, tempêtes et vagues

Océans, courants, tempêtes et vagues Umberlee est une déesse cruelle de la force destructrice de la mer. Aussi appelée la Reine des Profondeurs et la Mère des vagues, elle est le plus souvent désignée par le titre de Reine des Salopes par ses ennemis et ses adorateurs. Umberlee est mesquine, vaniteuse, avide de pouvoir, sensible à la flaterie, et noie fréquemment les mortels sur un coup de tête. Elle réclame régulièrement sacrifices, généralement sous forme de pièces de monnaie et de pierres précieuses. Cependant, elle accepte aussi les offrandes de créatures vivantes, y compris des humanoïdes.

La plupart des Umberlants sont des marins, pêcheur, et ceux qui vivent le long de la côte. La Reine Salope est aussi vénérée par des créatures marines maléfiques, comme les sahuagins et les Krakens. Elle est la créatrice des requins-garou, qui l'adorent par adoration authentique plutôt que par peur.Contrairement à la plupart des divinités maléfiques, beaucoup de fidèles d'Umberlee ne sont pas d'alignement mauvais. Ces personnes choisissent de l'adorer par crainte de sa colère tristement célèbre et peuvent prêcher leur religion comme un moyen d'avertir les autres de ne pas être condamnés. En revanche, son clergé est généralement aussi méchant et assoiffé de sang qu'Umberlee elle-même. Les Clercs d'Umberlee offre fréquemment de voyager avec les marins pour assurer leur sécurité, mais seulement pour un prix exorbitant.

L'adoration d'Umberlee est généralement impopulaire à Faerûn. Les principales exceptions sont la plupart des villes portuaires, qui ont généralement un temple qui lui est dédié, souvent très en évidence. La vénération d'Umberlee est l'une des principales religions de la Porte, qui possède un grand temple le long des docks appelé la La maison de la Reine des eaux. Les Umberlants deviennent extrêmement rares plus loin à l'intérieur des terres.

Dans un réflection de la nature de leur divinité, l'Église d'Umberlee est chaotique et désorganisée. Sa hiérarchie lâche est basé entièrement sur la force des individus en son sein. Les conflits entre Umberlants se règlent généralement par la violence, le perdant - s'il est encore en vie est exilé.

L'apparence d'Umberlee est aussi changeante que son humeur. Cependant, elle est le plus souvent dépeinte comme ayant le torse d'une belle femme humanoïde avec une peau de la couleur de l'océan et couverte de bernacle.

Umberlee entretient une rivalité romantique avec Talos le Seigneur de la Tempête. Beaucoup pensent que la la Mère des vagues feint simplement un intérêt romantique pour empêcher Talos de s'emparer de sa domination sur les tempêtes océaniques. Sa jalousie à l'égard de cette superposition est claire : les partisans d'Umberlee ont reçu l'ordre de tuer tous ceux qui osent suggérer que de telles tempêtes sont en effet le domaine de Talos.

Waukeen

- ***Symbole:*** Une pièce d'or avec le visage de la déesse en profile
- ***Domaines:*** Commerce, argent, commerce et richesse

Waukeen est la déesse neutre du commerce et de la richesse acquise grâce au commerce libre et équitable. L'une des plus jeunes divinités de Faerûn, le culte et le pouvoir de Waukeen se développèrent rapidement à mesure que la civilisation développait une économie florissante. Elle est une fervente partisane de Gond, et son seul ennemi majeur dans le panthéon Faerunien est Mask, le dieu du vol.

La jeune fille de la liberté est une déesse active, énergique et enthousiaste, avec une passion pour les marchés en effervescence et très fréquentés. Elle est légendairement persévérante ou, comme le suggèrent ses critiques, incroyablement têtue. Elle est vénérée par tous ceux qui sont impliqués dans le commerce légitime, y compris les comptables, les investisseurs, les marchands, les changeurs de monnaie, les philanthropes et les commerçants. De l'autre côté de sa pièce d'or, Waukeen est aussi la patronne du commerce illicite et vénérée par les receleurs, les contrebandiers et les vendeurs de marché noir.

Waukeen apparaît le plus souvent comme une femme humaine avec de longues mèches d'or brillant et des yeux en or massif assortis. Elle s'habille d'une robe et d'une ceinture tissées de métaux précieux et ornées de diverses pierres précieuses scintillantes. La Dame d'Or est souvent accompagnée d'une paire de lions d'or. Au combat, elle combat généralement avec un nuage de



écorchant de pièces. Elle est également connue pour cracher de l'or fondu et invoquer les tempêtes de feu.

L'amie du marchand a disparu depuis le temps des Troubles, et beaucoup pensent qu'elle est morte. En tant que tel, il y a un manque notable de fidèles à Baldur, bien qu'il s'agisse d'un important centre commercial.

Dernièrement, l'église de Waukeen n'est qu'une pale copie de sa gloire passée. La seule idée de ce qu'est devenu Waukeen a été glanée d'un message délivré par le prophète de Lliira. Lliira, la déesse de la joie et l'amie la plus proche de Waukeen, a annoncé qu'elle répondrait aux prières pour les sorts en son absence. Loin de calmer le Waukeenar, l'aide de Lliira a eu l'effet contraire et beaucoup se détournèrent de Waukeen, la croyant vraiment morte.

A l'insu des mortels et même des dieux eux-mêmes, Waukeen, toujours sous sa forme d'avatar mortel, est actuellement retenue captive dans l'abîme par Graz'zt, un seigneur démoniaque puissant. Waukeen avait passé un accord pour la ramener clandestinement dans les Terres extérieures sans alerter le Seigneur Ao, mais Graz'zt l'a trahie dans une tentative de voler sa divinité.

Les temples de Baldur sont les plus importants parmi les nombreuses offenses de la ville à Silvanus . Ces blasphémateurs ingrats vénèrent les dieux d'or et de vanité. Il n'y a pas de place pour tout ce qui pousse. Elle est entièrement blasphématoire et demande à être purifiée.

Faldorn

Rencontres à la Porte de Baldur

Pour pimenter les rues de la ville de la Porte, les rencontres suivantes peuvent être utilisées. N'hésitez pas à les utiliser quand vous le jugez approprié.

Vous pouvez également suivre ces directives : Lancer 1d20 une fois par jour et une fois par nuit. Une rencontre a lieu sur un jet de 16 ou plus pendant la journée et de 12 ou plus pendant la nuit. Si une rencontre se produit, lancer sur le tableau ci-dessous pour déterminer laquelle.

Rencontres au hasard à Baldur

Jour (d20)	Nuit (d20)	Rencontres
–	1 – 2	Espion Amniens
–	3 – 6	Charognard rampant
–	7 – 8	Les sbires de Degrodel
1 – 2	–	Prêtresse désespérée
3 – 4	9 – 10	Patrouille du Poing Enflammé
5 – 7	–	Prêtres Ilmatari
8 – 9	–	Kesheel
–	11 – 14	Tueurs
–	15 – 16	Assassin Oni
10 – 11	–	Golem en fuite
12 – 15	17 – 18	Assassins Zhentarim
16 – 20	19 – 20	Voleur en fuite

Espion Amniens (Nuit)

Un groupe de personnages s'est rassemblé dans une ruelle voisine. Leurs vêtements sont en grande partie indescriptibles et variés, à l'exception des bagues à chevalet identiques en or sur chacune de leurs mains gauches. Les fragments de conversation qui vous parviennent à l'oreille ont un accent étrange, familier mais difficile à définir.

Trois **espions** humains et un **vétéran** halflin échangent les informations qu'ils ont recueillies ce jour-là. Il s'agit d'une équipe d'espions envoyés par un groupe d'importantes maisons marchandes amniennes pour évaluer l'état de la ville.Bien qu'il soit peu probable que les espions attirent les ennuis, ils attaqueront les joueurs s'ils soupçonnent que leur couverture a été démasquée. Cependant, ils ne sont pas déraisonnables et peuvent être rassurés et convaincus que leur secret est bien gardé avec un test réussie de charisme (persuasion) DC 15. Alternativement, ils peuvent être soudoyés.

Charognard rampant (Nuit)

Le raclement discordant du métal sur la pierre brise le silence de la rue déserte de la ville. En cherchant sa source, on trouve un troupeau de vers monstrueux, laiteux et jaune de la taille d'un cheval rampant des égouts. Ils tournent leur bouche tentaculaire dans votre direction et grincent des dents.

Quatre **Charognard rampant** émergent d'une plaque d'égout et attaquent le premier humanoide qu'ils trouvent. Si un personnage est tué ou assommé, l'un d'entre eux tente de ramener son corps à l'égout.

Les sbires de Degrodel (Nuit)

Les rues de Baldur sont remarquablement vides ce soir, même pour l'heure tardive. Après un long silence, vous entendez soudain un bruit sourd derrière vous, de plus en plus fort avec le temps. En enquêtant sur sa source, vous trouvez deux armure de plaque ornementé qui se déplace et qui émane d'une lumière pâle et inquiétante. Elles se dirigent vers votre groupe avec un but précis.

Deux **horreurs Casquée** attaquent les joueurs dans les rues vide de la ville. Une fois vaincus, un arrogant homme nommé Degrodel (**mage** humain LM) apparaît et se présente. Il explique qu'il les observer depuis un certain temps.
Degrodel avait convoqué les créatures et les avait envoyé sur le groupe comme moyen de tester leurs compétences pour voir si
ils pourraient s'occuper d'un travail, ce qu'il leur offre avec gentillesse : Il paiera 750 Po pour l'heaume et la cape de Balduran. Il croit qu'un chef mercenaire nommé Vail connaissait l'emplacement de ces objets. Malheureusement, Vail et son groupe
de mercenaires ont été pétrifiés.Des renseignements récents suggère qu'ils sont actuellement exposés en tant qu'œuvres d'art dans l'esturgeon foudroyant. Degrodel donne au groupe six parchemins de Peau de pierre et l'adresse de sa maison au nord-ouest de la Porte.

Si le groupe refuse son offre, demande une augmentation de salaire, ou pose trop de questions, Degrodel s'énerve contre l'impertinence et les attaque. Une fois qu'il est vaincu, les parchemins peuvent être pillés de son corps.

Prêtresse désespérée (Jour)

Une femme marche dans la rue comme si elle était dans un état d'étourdissement, une expression vide sur son visage fatigué et taché de larmes. Bien qu'elle porte des vêtements qui, de toute évidence, étaient jadis très beaux, elle n'a pas pris soin de ces vêtements depuis un certain temps. Une grande pièce d'or est suspendue à une chaîne autour de son cou, qu'elle passe entre ses doigts, distraitement.

Beryan est une prêtresse Waukeenar, l'une des rares qui restent à Baldur. Si on lui demande, elle explique que peu importe à quel point elle prie, Waukeen ne lui a pas répondu depuis l'Année des ombres. Bien qu'elle ait gardé espoir au cours des dernières années, elle croit maintenant que c'était peut-être en vain. Plus tôt aujourd'hui, Beryan a appris que Lliira a "temporairement" repris le domaine de Waukeen, et elle croit que c'est un signe que sa déesse est vraiment morte.

Patrouille du Poing Enflammé

Alors que vous approchez d'une intersection fréquentée, un groupe d'hommes de main du Poing Enflammé en armure se présente à vous. Dès qu'ils aperçoivent votre groupe, ils tirent leurs épées à la hâte pendant que l'un d'eux crie, "Voilà les pirates ! Baissez vos armes et venez tranquillement ! Il est temps d'affronter la justice."

Cette patrouille (quatre **chevaliers**) a confondu les héros avec une bande de pirates qui font de la contrebande d'esclaves, et ils veulent emmener le groupe pour les interroger. Si le groupe se rend, ils seront emmenés à la forteresse du Poing Enflammé et l'erreur sera rapidement réalisée. Les héros peuvent convaincre la patrouille qu'ils se trompent avec un test réussie de charisme DC 15 (Persuasion). Si les héros ne parviennent pas à convaincre la patrouille de leur innocence et refusent de venir pacifiquement, alors les Poings Enflammé utiliseront la force létale.

Prêtres Ilmatari (Jour)

Un homme à l'air fatigué, vêtu d'une robe blanche minable, se tient à la porte de la ville près du Pont de la Wyrm. Il porte un livre avec deux mains liées sur sa couverture. Après avoir vu votre groupe, son visage s'illumine visiblement et il vous fait signe.

Ce clerc d'Ilmater se consacre à la guérison de tous les aventuriers (LB **prêtre** humain), quelle que soit leur réputation. Si on lui parle, il offre de guérir les blessures et de faire des restaurations plus ou moins importantes gratuitement. Cependant, il tente aussi de convertir le groupe,


La Porte de Baldur
0
1,000
2,000
Pieds
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51

indépendamment du fait que ses services soient ou non effectif. Extrêmement tenace, il continuera à prêcher à moins que le groupe entier ne promette d'adorer le Dieu brisé - ou jusqu'à ce qu'ils s'échappent.

Kesheel (Jour)

Le soleil brille sur le quai et ses nombreux travailleurs. Tout près, un homme aux cheveux bruns dont la peau bronzée est bordée de cicatrices chante un chant marin. Il est difficile de distinguer les sons d'un port animé, mais les bribes claires occasionnelles comprennent des références fréquentes à "Balduran", "Anchorome" et l'"Oeil errant".

Si le groupe s'arrête pour écouter sa chanson ou pour lui parler, alors Kesheel (**Barde** humain N) se présente. Si on lui demande de quoi parle la chanson, il offre de leur donner une leçon d'histoire sur Balduran, le célèbre explorateur et fondateur de La Porte de Baldur(voir La porte de la ville de Baldur pour plus de détails). Il peut aussi mentionner que l'auberge Heaume et Cape tire son nom des objets légendaires de Balduran, qui seraient cachés quelque part dans l'établissement.

Tueurs (Nuit)

Avec un fort bruit sourd, un couteau s'enfonce dans le cadre de la porte à votre gauche, sa lame est recouverte d'une substance inconnue. Deux personnages masqués émergent d'une ruelle de l'autre côté de la rue. La lumière froide de la lune scintille sur les couteaux qu'ils arborent dans leurs mains.

Deux assassins ont été envoyés par les Zhentarim pour tuer le groupe (espions **humains NM**)).

Trésor

Le pillage de leurs corps rapportera une vaste collection de poisons. Ils ont trois fioles de poison de vouivre et six fioles de poison de larmes de minuit.

Assassin Oni (Nuit)

Un grand rugissement dans ce qui ressemble a la langue des géant vient de derrière vous. La source : un gamin des rues mal habillé. Plusieurs autres gamins le regardent avec horreur. Le garçon a l'air d'avoir à peine dix ans, mais quand il parle, on dirait la voix profonde et puissante d'un géant. "Je vous suis depuis trop longtemps. Votre sang aura bon goût ce soir".

Le gamin des rues est un **oni** qui a pris la forme d'un gamin des rues pour rester discret tout en cherchant sa proie dans la ville. Les Zhentarim l'on engagé pour éliminer les héros. L'oni reste dans la forme de gamin jusqu'à ce qu'il soit tué, après quoi il revient à sa vraie forme.

Emplacements clés dans la ville de la Porte de Baldur

1. Hall de Baldur,l'esturgeon foudroyant
2. Lame et étoile
3. Sirène rougissante
4. Citadelle de la garde
5. Maison des comptes
6. Quai Chionthar
7. Quai, Sud
8. Quai inférieur
9. Quai marchand
10. Quai de la cale sèche
11. Quai de la La Reine des mers
12. Quai du Poing Enflammé
13. Taverne d'Elfsong
14. Feux d'artifice de Felogyr
15. Forteresse du Poing Enflammé
16. Porte de Baldur
17. Porte du Basilic
18. Porte du Dragon Noir
19. Porte de la Citadelle
20. Porte de la Falaise
21. Porte de Gond
22. Porte de L'amoncellement
23. Porte du Manoir
24. Porte de l'Ocean
25. Hall des Merveilles
26. Capitainerie
27. L'Auberge de L'heaume et de la cape
28. Haut Hall du Palais Ducal
29. Maison Haute des Merveilles
30. Tour du Trône en fer
31. Jopalin's
32. Krammoch Arkhstaff
33. Résidence des dames
34. Lanterne basse
35. Beaucoup de pièces
36. Ragefast
37. Tour de Ramazith's
38. Portail Rose
39. Phare de Balduran
40. Sept soleils
41. Sanctuaire de la souffrance
42. Sanglier Souriant
43. Bazar Magique
44. Guilde des voleurs
45. Trois vieux fûts
46. Entrée Caves souterraines
47. Le parchemin Dérouler
48. Bouclier de garde
49. Domaine Ecudargent
50. Maison de la Reine des eaux
51. Le large

Trésor

L'oni porte 50 PP et un avis de prime avec une description insultante (mais précise) des héros.

Golem en fuite (Jour)

Une silhouette s'élance dans la rue bondée de la ville, portant un sac proportionnellement lourd. De forme à peu près humanoïde, le personnage semble être fait de boue sèche. Les regards occasionnels des curieux se tournent vers elle. Cependant, la plupart restent insensibles à sa présence et poursuivent leurs activités.

Ce **golem d'argile** particulièrement sombre s'est perdu après qu'une longue caravane commerciale lui ait bloqué le chemin. Il n'est pas agressif et n'attaque que s'il est provoqué.

Le golem porte une grande sacoche pleine de potions et de sorts. Dans une poche avant proéminente se trouve un morceau de parchemin avec la note suivante écrite en commun, nain, elfique et draconique :

"Si trouvé, veuillez retourner à Halbazzerzer Din au Bazar magique. "Récompense raisonnable offerte."

Cette créature est un spectacle familier dans cette partie de la ville, et seuls ceux qui sont nouveaux dans la ville sont surpris par sa présence. Beaucoup de Balduriens proches pourront dire aux joueurs à qui appartient le golem et n'importe qui peut leur donner des indications pour se rendre au Bazar magique.

Trésor

Si les joueurs ramènent le golem et/ou sa cargaison à Halbazzer Din, il les récompense avec 500 Po. Si le golem et la cargaison sont retournés intacts, alors il offrira aussi une seule arme +1 de leur choix.

Assassins Zhentarim

> Deux personnages masqués approchent audacieusement votre groupe. Le plus grand des deux tire de son fourreau une épée longue tandis que l'autre, un gnome, commence à marmonner en bougeant ses doigts. Sans patrouilles du Poing Enflammé à proximité ou de sécurité privée en vue, les passants font semblant de ne pas voir ce qui se passe

Glim (l'**enchanteresse** naines LM) et Aeric (N demi-elf **vétéran**) sont une équipe d'assassins engagés par les Zhentarim.

Ces mercenaires n'ont aucune loyauté envers les Zhentarim et peuvent être enclins à accepter une contre offre lucrative. Cependant, Glim et Aeric sont loyaux l'un envers l'autre et se vengeront mutuellement si l'un d'eux devait être tué.

Voleur en fuite

> Un vacarme de bruits d'armure et de cris de colère se fait entendre derrière vous. Avant que vous ne puissiez réagir, une jeune femme accélère en se faufilant entre les membres de votre groupe avant de foncer. Un petit groupe de mercenaires du Poing Enflammé semble la pourchasser, bien qu'ils soient encore très éloignés.

Une patrouille du Poing Enflammé (trois **chevaliers**) poursuit Perséphone (une femme CN **swashbuckler**) qui a été repérée en train de voler l'un des vendeurs les plus connu du Large.

Si les joueurs aident Perséphone dans son évasion, elle les remerciera en leur indiquant l'emplacement et le mot de passe ("fafhrd") de la guilde des voleurs. Elle leur suggère d'envisager de se joindre à elle avant qu'elle ne parte.

Rumeurs à La Porte de Baldur

De nombreuses rumeurs circulent dans les auberges et les lieux publics de la ville. Utilisez le tableau ci-contre pour créer des bavardages avec les aubergistes, les marchands et les autres PNJ avec lesquels le groupe discutera.

> Ce qui est génial avec la Porte de Baldur, c'est que tout le monde a des potins juteux à partager. Il suffit d'aller dans n'importe quelle vieille taverne et de commencer à acheter des boissons pour les habitués, et d'ici peu, vous apprendrez toutes sortes de choses. Les Ménestrels m'ont demandé de rester à l'écoute des rumeurs d'intrigues politiques et d'intrigues diaboliques, mais ce que j'aime vraiment entendre, ce sont des histoires de dragons et de princesses et d'amants perdus depuis longtemps enfin réunis. C'est la meilleure partie de mon travail !
>
> —Imoen

Rumeurs à La Porte de Baldur

d20	Rumeur
1–2	Récemment, plusieurs citoyens ont disparu après s'être aventurés près des entrées d'égout.
3–4	Un ensemble de statues extrêmement réalistes exposées a l'esturgeon foudroyant peut être un groupe d'aventuriers pétrifiés.
5–6	La nation d'Amn semble se préparer à la guerre, bien que l'on ne sache pas exactement contre qui.
7	Il y a un grand réseau de salles et de tunnels sous la ville avec une entrée à l'intérieur de la sirène rougissante.
8	Un monstre se cache dans un entrepôt près des docks.
9	Une prostitué dans les Caves souterraines a obtenu le fameux manteau de Balduran.
10	Les Magiciens thayviens exécutent des rituels sombres dans la chambre haute du Bazar Magique.
11	Le légendaire Heaume de Balduran a été caché derrière un tableau à l'auberge du Heaume et de la cape.
12	Le Hall des merveilles a été la cible de plusieurs vols récents.
13	Le capitaine Tollar Kieres, au quartier général de la Ligue des marchands, possède une série de cartes marines qui peuvent décrire l'emplacement de l'île de Balduran.
14	l'esturgeon foudroyant utilise des moyens déplaisants pour faire vieillir artificiellement son alcool.
15	Un grand nombre d'individus louches semblent aller et venir fréquemment d'un groupe de maisons délabrées dans l'est de La Porte de Baldur.
16	Récemment, la forêt de Bois-Murmure est devenue plus dangereuse que jamais.
17–18	D'immenses pans de Bois-Murmure se sont recouverts de toiles et d'araignées monstrueuses.
19–20	Les Zhentarim ont pénétré dans la porte inférieure de Baldur. Ils ont demandé de l'argent pour la protection des entreprises locales.

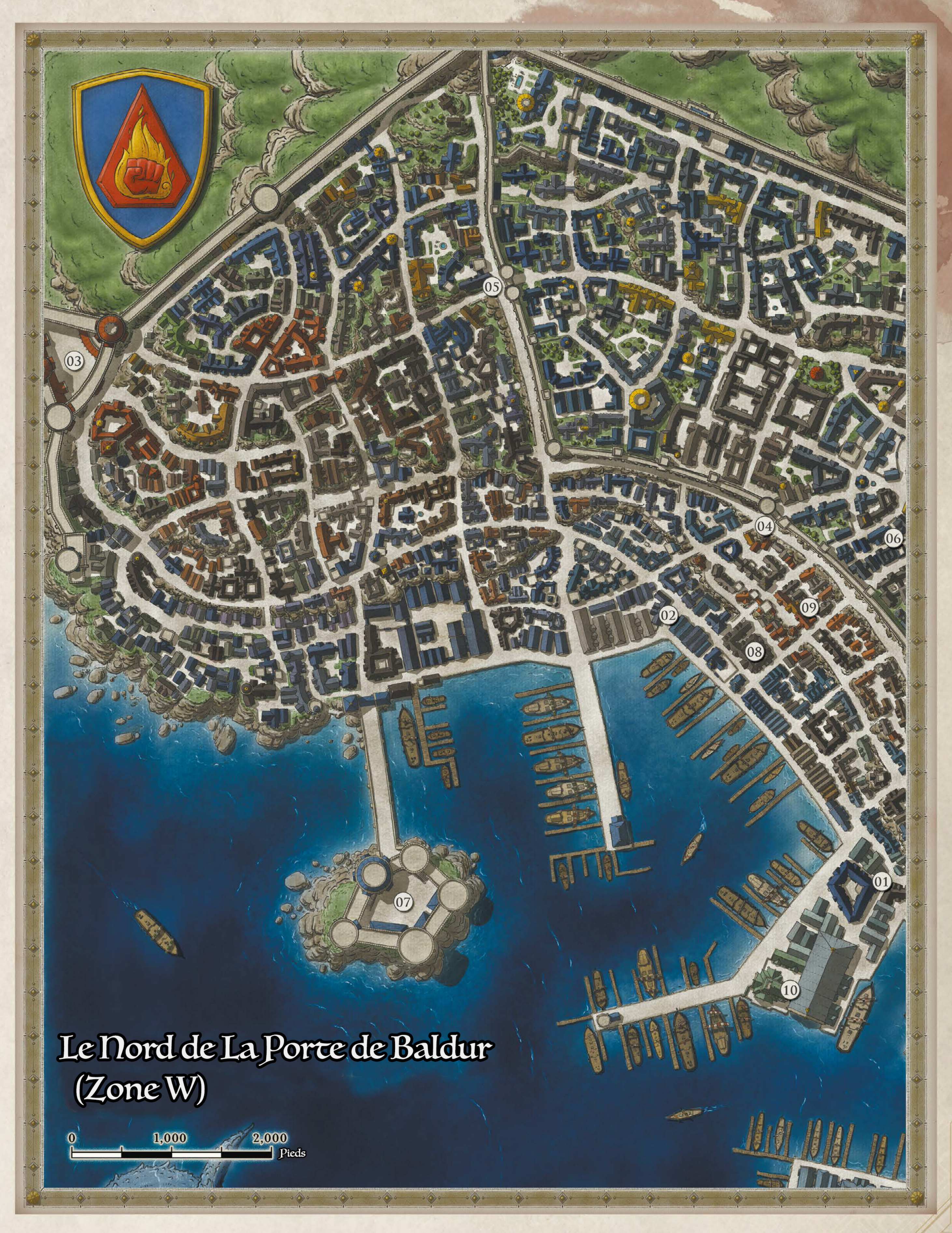
Porte Nord de Baldur

W1. Quai de La Reine des mers

Ces quais portent le nom du temple d'Umberlee qui est construit sur eux. Aucun marin expérimenté n'oubliera jamais de venir rendre hommage à la reine des Mers avant de s'embarquer pour un voyage.

W2. Quai du Poing Enflammé

Ces quais sont l'endroit où se trouvent les vaisseaux du Poing Enflammé. Le Poing flamboyant a des navires marchands qui viennent de et vers des endroits aussi éloignés que Anchorhome, Chult, et Maztica. Les navires militaires du Poing Enflammé y sont également amarrés. Certains navires de guerre y sont gardés en permanence, mais la plupart sont en mer, chassant les pirates ou protégeant la marine marchande.


Le Nord de La Porte de Baldur
(Zone W)
0
1,000
2,000
Pieds
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10

W3. Forteresse du Poing Enflammé

> Vous vous tenez devant un immense ensemble taillé dans la pierre qui ressemble à un château en miniature. Une série de sept tours reliées par des murs forment un heptagone avec une tour principale beaucoup plus grande en son centre. Des bannières rouges ornées de la forme d'un poing serré entouré de feu ont été drapés le long des murs extérieurs.

C'est de loin le plus grand bâtiment du sud-ouest de Baldur. C'est la base des opérations de compagnie du Poing Enflammé, et on peut la décrire comme une petite forteresse ou un château miniature. Elle est occupée par 100 Poing (**soldats**), 20 manieurs (**vétérans**), 20 flammes (**chevaliers**) et un ardent (**général**).

PNJ notables

- Le commandant en second du Poing Enflammé, Scar (**champion** LB), se trouve souvent dans la forteresse. Voir le Poing Enflammé pour plus d'informations.

W4. Porte du Manoir

Une des plus petites portes de l'ancienne muraille de la ville. Elle est gardé par une demi-douzaine de membres de la garde municipale (LN **Garde**).

W5. Porte de l'Ocean

Une autre des portes de l'ancien mur. Elle est également gardé par une demi-douzaine de gardes de ville (LN **Garde**).

W6. Krammoch Arkhstaff

Krammoch (**vétéran** NM) est un sage respecté qui a servi dans le Poing Enflammé durant sa jeunesse. Après avoir pris sa retraite de la vie militaire, il a étudié à Château-Suif avant de s'installer à la Porte de Baldur. Il est un expert en physiologie de nombreux monstres , mais il s'intéresse surtout aux basilic.

W7. Phare de Balduran

Le Phare de Balduran est l'une des forteresses du Poing Enflammé situées dans la ville. A l'origine une prison pour les criminels les plus dangereux à Baldur, le Phare a été réquisitionnée par le Poing Enflammé il y a dix ans pour être utilisée comme base navale. Les Poing Enflammé ont réaménagé la plupart de la forteresse, mais les sous-sols sont toujours utilisés pour emprisonner les criminels.

Il y a une garnison de 100 Poing Enflammé au Phare. Ceux-ci sont divisés en 80 Poing (**soldats**), 10 manieurs

(**vétérans**), 10 flammes (**chevaliers**) et un ardent (**général**).

W8 Quartiers-général des Sept Soleils

Ce bâtiment fut jadis le siège des Sept Fils, l'une des sociétés marchandes les plus prospères de Baldur. Pendant la crise du fer, il a été repris par des agents Doppelganger travaillant pour le Trône de fer. La plupart de ses dirigeants ont été tués, et son vaste coffre a été pillé. Le bâtiment est maintenant vide.

W9. Sanglier Souriant

Une taverne délabrée qui a connu des jours meilleurs. Il est généralement vide. Le propriétaire, Harrison Buckle (CB **Roturier**), est toujours à l'affût d'une sorte de stratagème rapide pour le sortir de ses dettes.



W10. Maison de la Reine des eaux

> L'intérieur de ce bâtiment est un spectacle étrange, mais il est approprié pour un temple dédié à Umberlee. Un réseau de passerelles carrelées s'enroule autour de plusieurs bassins rectangulaires en terre salée, d'où émergent des statues sculptées à l'effigie de la Reine des eaux. L'air frais est rempli de chants solennels et d'échos d'eau ruisselante.

La Maison de la Reine de l'Eau est un temple dédié à

la divinité Umberlee. Parce que la Porte de Baldur est une ville portuaire, ce lieu de culte est très fréquenté, Il est fréquenté par de nombreux marins et pêcheur, qui cherchent à se protéger de la colère de la Reine des salopes.

La grande prêtresse d'Umberlee est Jalantha Mistmyr (**prêtresse** humaine NM). C'est une femme sévère qui porte une étrange paire de lunettes. Ce sont des lentilles de netteté, qu'elle prétendait être un " sauvetage légitime " lorsqu'un malheureux adorateur les a laissés derrière elle.

Porte Centrale de Baldur

X1. Citadelle de la garde

C'est ici que les gardes de la ville sont en garnison. Les sous-sols de la citadelle servent de prisons pour les criminels de droit commun de Baldur. La citadelle compte 100 gardes de la ville (**gardes** LN) et une douzaine d'anciens combattants (**Vétéran** LN).

La surveillance de la ville surveille à la fois la ville basse et la ville haute. La nuit, ils expulsent les non-résidents de la ville haute, pour éviter que racaille ne dérange les riches.

X2. Maison des comptes

La banque principale de Baldur où l'on peut échanger des devises. Les pièces d'or, d'argent, de cuivre, d'électrum et de platine peuvent être échangées ici. Les pierres précieuses et les bijoux peuvent également être échangés contre de l'or. Le bâtiment est bien fortifié et défendu par un détachement du Poing Enflammé dont 20 Poing (soldats) et 5 manieurs (vétérans).

En tout temps, les coffres sous la salle de comptage contiennent 25 000 Po en monnaie.

X3. Quai, La Cale sèche

Baldur abrite la plupart des entreprises de construction navale prolifique de la côte de l'épée. Les cales sèches sont toujours occupées, car les charpentiers de navires travaillent sur plusieurs coques à la fois. Les docks sont également utilisés pour la réparation et la révision de navires existants, qui naviguent ici depuis tout Faerûn.

De nouveaux navires sont fréquemment mis en service par les puissantes maisons marchandes de la ville et par le Poing Enflammé. Cependant, des états de villes aussi au nord que Padhiver et Luskan sont également connues pour commander des navires aux constructeurs à ces fameuses cales sèches.

Kwall Sydos (NB **Chevalier**) gère les cales sèches et est capable de mettre en relation les acheteurs potentiels avec le bon constructeur naval. De nombreux types de navires standard peuvent être mis en service, ainsi que les navires qui sont specifique aux constructeurs de Baldur.

X4. Feux d'artifice de Felogyr

Felogyr Sonshal (LN mage) vend de la poudre à fumée, feu d'artifice, des lanternes et de nombreux autres articles similaires. Pour le juste prix, il a aussi une sélection limitée d'objets magiques.

Les objets magiques de Felogyr

Ojets	Prix
Poussière d'Assèchement	150 Po
Poudre à éternuer	150 Po
Bouteille Fumigène	400 Po
Potion de souffle enflammé	200 Po

X5. Porte de Baldur

La porte la plus ancienne de la ville est aussi la moins impressionnante. Elle a été construite bien avant que la ville n'accumule sa richesse et sa réputation actuelles. Comme les autres portes qui mènent à la ville haute, elle est toujours surveillée par une demi-douzaine de membres de la garde municipale (**gardes** LN).

X6. Porte, Porte du Dragon Noir

Cette porte tire son nom d'une tête de dragon sculptée dans la pierre au-dessus de la porte. Elle est défendue par une douzaine de gardes de la ville (**gardes** LN) et quatre balistes.

X7. Porte de la Citadelle

Cette porte protège la citadelle de la garde de la ville. Il est protégé par une demi-douzaine d'anciens combattants grisonnants (**Vétéran** LN).

X8. Porte de Gond

Cette porte doit son nom au Faiseur de Merveilles pour les raisons suivantes, la proximité du Hall des Merveilles et de la Haute Maison des Merveilles. Il est protégé par le détachement standard de garde de ville avec trois clercs gnomes de Gond (LB **acolytes**). Les clercs de Gond sont à la recherche d'individus riches ou curieux qu'ils peuvent orienter vers le Hall des Merveilles.

Navires disponibles a la Cale sèche

Navires	Prix	Temp de construction	Vitesse	CA	PV	Seuil de dommage	Cargo (Tonnes)
Navire à voile	9,000 Po	6 mois	3 kmh	15	300	15	100
Navire de Guerre	24,000 Po	10 mois	3 ½ kmh	15	500	20	200
Explorateur en haute mer	30,000 Po	10 mois	5 kmh	15	500	20	400
Navire de guerre renforcé	40,000 Po	12 mois	3 ½ kmh	16	800	20	200


Le Centre de La Porte de Baldur
(Zone X)
0
1,000
2,000
Pieds
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22



X9. Porte de L'amoncellement

C'est l'une des plus anciennes portes de la ville. Comme les autres portes qui mènent à la ville haute, cette porte est ouverte le jour mais fermée la nuit. La demi-douzaine de gardes de la ville (**gardes** LM) à cette porte sont notoirement corrompus. Un pot-de-vin d'une seule pièce d'or suffit pour permettre à quelqu'un de franchir les portes de la ville haute pendant la nuit.

X10. Hall des Merveilles

> Une paire d'énormes bâtiments rectangulaires en pierre se dresse devant vous. Ce sont les plus grandes structures de cette partie de la ville, atteignant près de soixante pieds de hauteur et plus de deux blocs de longueur. Ils sont entourés de colonnades en pierre et d'un vaste terrain avec des allées pavées, de l'herbe, des arbres et des piscines réfléchissantes.

Le musée du Hall des Merveilles se trouve à côté de la Haute Maison des Merveilles (X13), un grand temple dédié à Gond. Ces deux bâtiments sont presque identiques et sont reliés entre eux par une passerelle étroite soutenue par des piliers en marbre blanc. La salle est ouverte au public pendant la journée, avec un droit d'entrée de 1 Po. Lorsque le musée est ouvert, il est généralement animé par des touristes et des gardiens. Les foules constantes font qu'il est extrêmement dangereux de tenter de voler l'un des artefacts inestimables qui s'y trouvent. Des orbes luisants jettent une lumière tamisée mais spectaculaire dans toute la salle.

Parmi les dispositifs dignes de mention, mentionnons un scribe mécanique, un sous-marin et un automate dragon actionné à la vapeur. Beaucoup de ces objets sont des prototypes originaux et sont considérés par les Gondites comme des artefacts sacrés d'une valeur inestimable.

PNJ notables

- Be'Land (**prêtre** humain LB) observe l'entrée principale et perçoit le droit d'entrée. Comme beaucoup de Gondites, il est aimable et enthousiaste de partager les merveilles de sa foi. Il fait souvent un geste pour ceux qui prétendent qu'ils ne peuvent pas le faire. Un autre clerc de Gond, Brathlen (NB **prêtre** humain), offre des visites guidées.

Trésor

Les vitrines du Hall sont remplies avec des pierres précieuses rares et des merveilles mécaniques coûteuses qui peuvent valoir des milliers de pièces d'or pour le bon acheteur. Toutefois, les merveilles mécaniques sont difficiles à manier et difficile à déplacer. Quiconque essaye de vendre l'une des merveilles mécaniques doit le faire sur le marché noir.

- - **Télescope**. Ce télescope peut agrandir la vue de plus de 100X. Il pèse 1.100 kilos et pourrait se vendre jusqu'à 7 500 Po sur le marché noir.
- - **Machine volante**. Cette machine circulaire de 4.5 mètres de diamètre peut voler en tournant violemment. Il peut fit jusqu'à 6 créatures de taille moyenne ou 12 créatures de petite taille. Une rampe permet l'accès. Pour voler la rampe doit être tirée vers le haut. À l'intérieur, il y a un moteur a manivelle au centre de la machine. À côté se trouve une chaise de pilote avec un volant pour contrôler la direction et un levier pour contrôler l'altitude. Il y a 5 autres chaises situées le long du mur intérieur. Tous les fauteuils sont équipés de ceintures de sécurité. Le moteur doit être remonté pendant 1 heure complète avant que la machine ne fonctionne. Lorsque la machine
est activé, il commence à tourner violemment. Toute personne qui n'est pas attachée est violemment projetée et subit 1d6 points de dégâts contondant Un test réussi de dextérité DC 15 est nécessaire pour monter dans un fauteuil et



s'attacher pendant que la machine est activée. Même attachée, toute personne qui n'est pas assise dans le siège du pilote sera désorientée après 5 rounds de vol. Cela amène les passagers à souffrir de l'état empoisonné pendant une heure. La machine volante peut voler pendant 1 heure avant de perdre de la puissance. On y trouve les statistiques suivantes.

Classe D'armure: 10
Points de Vie: 7 (2d6)
Vitesse de vol: 7.5 mètres.
Immunité au dommages: poison, psychique
Valeur: 15,000 Po

- - **Sous-marin.** Cet article est identique au submersible de Kwalish avec les différences suivante. Il pèse 2200 kilos (et nécessite donc très probablement une charrette tirée par des chevaux/boeufs pour se déplacer). Il n'a qu'une vitesse de nage. Il n'a pas de fonction griffe (les fonctions 4 et 5 n'existent pas). Cet article pourrait se vendre jusqu'à 10 000 Po sur le marché noir.
- **Automate Dragon à vapeur.** Cette grande construction en bronze est alimentée par une machine à vapeur. Il faut 4 kilos de charbon et un réservoir d'eau plein pour le faire fonctionner. La mise sous tension prend 1 minute. A la fin de la minute, il s'activera. Bien qu'actif, il possède toutes les statistiques d'un **crocodile géant**, avec les différences suivante. Il n'a pas de vitesse de nage. Il est immunisé contre le poison et les dégâts psychiques. Lorsqu'il est actif, il attaque tout ce qu'il peut voir dans un rayon de 20 mètres autour de lui. Il détermine sa cible au hasard et se concentre sur cette cible jusqu'à ce qu'il l'ait tuée avant de la déplacer vers une nouvelle cible. Il reste actif pendant 1 heure.
- **Scribe mécanique.** C'est une grande boîte en fer. L'opérateur peut introduire le papyrus dans la partie supérieure et parler dans un tube. L'appareil retranscrit les mots prononcés sur le papyrus et les éjecte ensuite par le bas. Il y a 50% de chances que la transcription comporte plusieurs erreurs, qui sont généralement assez comiques. La boîte pèse 450kg. Il pourrait se vendre jusqu'à 5 000 Po sur le marché noir.

X11. L'Auberge de L'heaume et de la cape

> Juste après l'entrée de cette auberge se trouve une salle à manger luxueusement aménagée. Des nappes rouges brillantes et de l'argenterie scintillante ornent les tables en bois poli, qui sont occupées par de riches nobles et des aventuriers chevronnés. Des escaliers près de la porte mènent à l'étage supérieur de l'auberge.

L'Heaume et la Cape est une auberge luxueuse avec une grande salle à manger, fréquentée par les riches citoyens locaux et les voyageurs. Son ameublement est fin, sobre et traditionnel plutôt que voyant. La cuisine sert de la nourriture fine, ainsi que du vin et de l'hydromel, mais jamais de la bière.

L'auberge doit son nom au Heaume et a la Cape de Balduran, le fondateur légendaire de la Porte de Baldur. On pense que ces objets sont cachés quelque part dans l'auberge. La Cape n'est pas là, mais le Heaume de Balduran a été caché derrière un tableau accroché au deuxième étage de l'auberge. Le tableau est piégé par un filet tombant, qui nécessite un test de dextérité réussie DC 15 avec les outils des voleurs pour le désactiver. Si le piège est déclenché, il capturera le coupable avec un filet et alertera le garde municipal.

PNJ notables

- - **Sara** (N **noble** humaine), diplomate amnienne, loue une chambre. Deux gardes se tiennent à sa porte en tout temps. Elle a été envoyée pour parler avec les Grands Ducs afin d'apaiser la tension croissante entre Baldur et Amn.
- **Les Chevaliers de la Licorne**. Il s'agit d'un groupe d'aventuriers axés sur la chevalerie et le romantisme. Ils occupent plusieurs des pièces à long terme.
- - **La bande des joyeux fous.** Un groupe de mercenaires de bonne humeur s'assoient à une table près du bar. Leur chef, Gorpel Hind (LN humain **vétéran**), ne manque jamais de se présenter à des aventuriers peu familiers. Il appellera le groupe à sa table et leur demandera de se joindre à son groupe pour prendre un verre, offrant d'échanger des récits d'aventures récentes. Les autres membres de la bande sont Farluck (**vétéran** humain NB), Nelik (**éclaireur** NB halflin) et Turpin (**éclaireur** humain NB).
- **Les Maulers de Undermountain.** Les Maulers de Undermountain sont un groupe agressif de mercenaires qui vont essayer de se battre avec les héros s'ils restent plus de quelques minutes. Dirigé par Gretek (**vétéran** humain NM), leur groupe se compose d'Arlin (**mage** humain NM), Caturak
- (**éclaireur** humain CM), Nader (**espion** CN halflin), Pargus (**mage** humain CN), et Wilf (**prêtre** humain LM). Si une bagarre éclate, les joyeux fous peuvent aider le groupe s'ils sont amis avec

surtout si on leur a raconté une histoire impressionnante. Si les Maulers sont battus, alors Hind fait remarquer que les fauteurs de troubles l'ont bien mérité.

X12. Haut Hall du Palais Ducal

> Le Palais Ducal domine l'horizon de la ville. C'est de loin le bâtiment le plus grand et le plus impressionnant de la Porte de Baldur. Cette structure massive se trouve à l'intérieur d'une cour protégée par de redoutables murs de pierre. Des rangées de maisons et d'entreprises jouxtent le mur, ce qui reflète la nature du Conseil des quatre. Les Grands Ducs ne sont pas des membres de la royauté, mais des citoyens ordinaires qui ont mérité leur place estimée dans la ville.

Le Palais Ducal est le cœur du gouvernement pour de Baldur. Bien que chacun des Grand-Ducs ait sa propre maison ailleurs, on peut les trouver au palais la plupart des jours. De nombreux membres du Poing Enflammé patrouillent à l'intérieur et à l'extérieur du palais et exigeront des justificatifs d'entrée pour les visages inconnus. Ils peuvent mentionner en passant que les gens ordinaires sont parfois autorisés à entrer à l'intérieur lors d'événements spéciaux.

Gagner une audience avec un Grand-Duc est difficile Sans invitation, toute personne qui souhaite une audience doit payer une somme de 5 Po et ensuite être inscrite sur une liste d'attente de 1d4 semaines. Cependant, un don d'au moins 100 Po au coffre de la Porte de Baldur peut déplacer un demandeur vers le haut de la liste, lui accordant une audience dans l'heure qui suit. Pour plus de détails sur les Grands Ducs, voir Factions de la Porte de Baldur.

Si jamais le palais est menacé, une division entière du Poing Enflammé a été affectée à sa défense. Ceci inclut 50 Poing (**soldats**), 6 manieurs (**vétérans**), et 6 flammes (**chevaliers**). Ils sont complétés par 3 clercs de helm (**prêtres**) et 3 **mages.**



Disons, hypothétiquement, que quelqu'un voulait voler la machine volante de la Salle des Merveilles et l'emmener faire un tour autour de la Côte de l'épée. L'effraction devrait être facile, mais comment la sortir de là ? Je ne voudrais pas que quelqu'un soit blessé, bien sûr ! Mais bon sang, ne fais pas ça.

Tu crois que ce serait amusant ? Hypothétiquement, je veux dire.

— Imoen

X13. Maison Haute des Merveilles

C'est le deuxième de deux magnifiques bâtiments consacrés au dieu Gond, le Seigneur de tous les forgerons. Des piliers en marbre blanc dominent la majeure partie de l'édifice et un petit escalier mène à l'entrée principale. Plutôt que les chants habituels que l'on pourrait attendre d'un temple, ce lieu est dominé par le bruit des marteaux et le cliquetis du son rythmé.

La Maison des Merveilles est un temple massif et magnifiquement construit dédié à Gond, le dieu de l'artisanat, de la forge et de l'invention. Les prêtres à l'intérieur de offres des services, potions, parchemins, lancement de sort, et des informations pour des prix raisonnables. Pendant la journée, le temple est remplis avec les sons d'innombrables artisans, artificiers, artisans et forgerons travaillant et enseignant aux autres. La Haute Maison des Merveilles est de loin le temple le plus grand et le plus fréquenté de la Porte de Baldur.

Forthel August (**barde** humain CN) se tient près de l'entrée du temple, où il appelle les aventuriers à la recherche d'histoires qu'il peut utiliser dans ses chansons. Il peut être convaincu de payer jusqu'à 200 Po par histoire.

X14. Tour du Trône en fer

Une tour de pierre sombre se dresse devant vous, avec les armoiries distinctes du Trône de fer de chaque côté de sa porte principale. L'architecture gothique de l'édifice évoque un sombre lieu de culte plutôt que ce à quoi on pourrait s'attendre pour la base des opérations d'une organisation commerciale réputée.

Le siège du trône de fer est l'un des plus hauts bâtiments de la ville. C'était le siège du pouvoir pour le trône de fer situer à l'Ouest de Féerune, mais il a été abandonné. Les halls et les chambres sont remplis avec des meubles cassés et renversés. Tout ce qui avait de la valeur a été pillé, laissant les étagères et les coffres vides.

L'immeuble est néanmoins un bien immobilier de grande valeur et les Grands Ducs l'ont mis en vente au prix de 30.000 Po.

X15. Résidence des dames

Ce petit temple carré est orné d'incrustations d'or complexes et bordé de colonnes en marbre blanc brillant. Quatre courtes entrées sortent du bâtiment, une centrée de chaque côté, pour accueillir les pèlerins. Le merveilleux dôme en or du temple reflète l'éclat du soleil.

La Résidence des Dames est un temple dédié à Tymora, la déesse de la bonne fortune. Bien qu'il soit plus petit que les autres grands temples à proximité, il est très orné et conservé intact. Les adeptes de Tymora croient en l'affichage de leur richesse comme une démonstration de son pouvoir.

PNJ notables

- L'ecclésiastique en chef, Chanthalas Ulbright (**prêtre** humain NB), offre des services standard de lancement de sortilèges.





X16. Tour de Ramazith's

> De loin l'édifice le plus haut de la ville, cette étrange tour est vraiment un spectacle étrange à voir. Les multiples couches d'avant-toits de tuiles rouges créent un contraste saisissant avec les bâtiments traditionnels plus discrets qui l'entourent. Bien que la tour ressemble superficiellement à un phare, elle est située loin du port.

Ramazith (**mage** humain LM) vit à l'intérieur de la tour. Il s'intéresse vivement aux créatures marines et se spécialise dans l'étude de la vie marine intelligente. Il est également connu pour visiter de nombreuses tavernes de la ville pour se soûler, se battre, et séduire des femmes beaucoup plus jeunes que lui.

Il a un sort de bouche magique spécialisé sur sa porte d'entrée. La bouche va converser avec toute personne qui souhaite entrer et essayer de déterminer si elles valent le temps de Ramazith. Si un groupe d'aventuriers arrive qui convient à ses besoins, alors Ramazith les accueillera personnellement.

Trésor

Ramazith est équipé d'un anneau de protection et d'une baguette de paralysie. Les étagères et le bureau de son bureau contiennent également son livre de sorts (avec tous les sorts qu'il a mémorisés) ainsi qu'un élixir de santé.

X17. Portail Rose

C'est un petit sanctuaire au dieu Lathander.

X18. 46. Entrée Caves souterraines

La cave souterraine est une salle de fête, une auberge et une taverne. De nombreuses caves de la ville haute sont reliées entre elles par des tunnels et des puits d'égout réaménagés pour former cette salle de fête populaire. Un ancien domaine barricadé sur la surface est l'entrée la plus connue, mais d'autres endroits, comme la sirène rougissante (Y3), ont également des connextions avec les Caves souterraines.

La Caves souterraines est fréquentée par la noblesse et la richesse de Baldur, ainsi que par ses citoyens les moins recommandables. Quenash (le **doppelganger** CN) dirige la Caves souterraines. Elle se fait passer pour une ex-prostitué qui s'est transformée en matrone pour toutes les autres dames de la nuit qui exercent leur métier dans La Caves souterraines. En réalité, elle est l'une des rares Doppelganger à avoir survécu à la purge qui a eu lieu pendant la crise du fer.

Quenash utilise ses connaissances et ses contacts dans le monde souterrain pour connecter des nobles sans scrupules et des princes marchands avec les éléments peu recommandables de Baldur, y compris des voleurs, des assassins, et même d'autres Doppelganger.

X19. Le parchemin Dérouler

C'est un avant-poste de Château-Suif . Hardin Blont (**prêtre** LN) dirige l'avant-poste et est un fervent adepte de l'Oghma. Il achète et vend des livres et des parchemins et est toujours à l'affût de matériel qui pourrait être ajouté aux rayons de la grande bibliothèque du sud.

X20. Bouclier de garde

> L'intérieur simple mais fastidieux de ce temple reflète la nature spartiate de sa divinité patronne, Helm. Un petit autel drapé de tissu rouge repose devant une sculpture d'un gantelet droit avec un oeil peint sur le dos. Entre les deux se trouve un homme à l'air sévère, vêtu d'une armure de plaque.

Ce bâtiment en pierre brune et grise aux accents bleus est dédié à Helm, le dieu de la vigilance. Bien qu'il ne s'agisse pas du plus grand temple de la Porte de Baldur, le Temple de Helm est une structure robuste et imposante. Le symbole de Helm, un gantelet en métal droit orné d'un œil ouvert, a été gravé bien en vue dans la pierre au-dessus des lourdes portes en bois du temple.Des Sculptures de deux héroïques figures en armure de plaque flanque le symbole.

Comme la plupart des temples de la région, le temple de Helm offre potions et parchemins de sorts à vendre, ainsi que des services de lancement de sorts. Les prêtres à l'intérieur connaissent beaucoup de rumeurs circulant dans la Porte de Baldur et peuvent être convaincues de les transmettre au groupe, surtout si un don est fait en offrande au temple.

Comme Helm est une divinité Loyal Neutre les adorateurs du bien et du mal se trouvent dans son temple. La congrégation est principalement composée de gardes, de chevaliers, de mercenaires et de paladins.

X21. Domaine Ecudargent

Cette enceinte fortifiée est la maison de la famille la plus riche de Baldur, les Ecudargents. Entar Ecudargent est l'un des Grands Ducs et on peut le trouver ici quand il n'est pas au Grand Palais Ducal

22. Le large

> Le Large, dont le nom vient de son échelle massive, est un marché de plein air animé et très fréquenté où les marchands de toutes sortes, vendent leurs marchandises au rabais. Son air est épais avec l'odeur envahissante des corps non lavés, des épices exotiques, des animaux, des tanneurs et des produits parfumés des fermes éloignées.

Le marché ouvert et coloré de la ville, le large, se fond dans la périphérie du nord-est de la ville et de ses bidonvilles. Bien qu'une petite section du Large offre des biens suffisamment précieux pour attirer les riches clients, c'est en grande partie le domaine des pauvres.

Le Large est considéré comme le deuxième marché après celui de Waterdeep en termes de taille et de variété. Des marchands et des commerçants de l'autre côté de la côte de l'épée et de la rivière Chionthar viennent au marché pour acheter et vendre. Les affaires sont ouvertes de l'aube au crépuscule.

Tout ce qui est mentionné au chapitre 5 du Manuel du Joueur peut être acheté dans le Large.

Porte de Baldur Est

Y1.Hall de Baldur,l'esturgeon foudroyant

> Vous entrez dans le hall d'entrée d'une auberge mondaine mais bien gardée. La plupart des clients de cet étage sont assis entassés autour du bar, presque toutes les tables rondes en bois étant vides. L'intérieur sent une curieuse odeur âcre et légère, bien que sa source ne soit pas apparente.

Une auberge et une taverne de deux étages en grande partie insignifiantes, l'esturgeon foudroyant se distingue par une stratégie d'affaires unique, bizarre et ingénieuse : Les barmans utilisent des boues et des gelées pour vieillir leurs boissons, qui peuvent ensuite être vendues à un prix plus élevé. Cette méthode n'est ni annoncée ni bien connue de la population en général.




Porte de Baldur Est
(Zone Y)
0
1,000
2,000
Pieds
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12

PNJ notables

- - Lusselyn (N **Malfrat**), passe la plupart de son temps ivre au bar. Si on lui parle, il parlera du danger d'utiliser de la boue pour vieillir la bière. Il raconte aussi comment les statues du second étage lui donnent des frissons à chaque fois qu'il les croise.
- - Lantanara (N humaine **roturière**) est un autre étrange rencontre à l'esturgeon. Elle a des visions prophétiques qu'elle est prête à partager avec toute clientèle intéressante qui vient prendre un verre au bar.

Quêtes

Cinq statues réalistes décorent les couloirs du deuxième étage. Il s'agit en fait d'un groupe d'aventuriers qui ont été engagés par un sorcier nommé Degrodel pour voler le Heaume et la Cape de Balduran à son rival Ramazith. Tandis qu'ils dévalisaient avec succès la Tour de Ramazith, le magicien les traqua, et quand ils refusèrent de révéler où ils avaient caché le Heaume et la Cape, il les pétrifia avec sa magie. Ramazith a ensuite vendu le groupe en tant qu'œuvre d'art au propriétaire de l'esturgeon foudroyant, qui ne connaissait pas leur véritable nature. La condition pétrifié peut être guérie à l'aide de parchemins ou de sorts de restauration suprême. Alternativement, les joueurs peuvent engager un prêtre dans l'un des temples voisins pour effectuer une restauration suprême.

Le cinq aventuriers sont:

- - Vail (**chevalier** elfe NM), le chef du groupe. Il était le seul embauché directement par Degrodel et qui connaît l'emplacement du Heaume et de la Cape de Balduran. avant sa pétrification, il a caché le Heaume derrière un tableau piégé dans le Heaume etla Cape. Il a ensuite donné la Cape à une partenaire nommé Quenash dans la Cave souterraine pour la garder en lieu sûr.
- - Achen Dell (**éclaireur** CN), un jeune homme quelque peu naïf, nouveau dans l'aventure. Lorsqu'il apprend qu'il a été pétrifié pendant de nombreuses années, sa plus grande préoccupation est pour sa famille et il se précipite vers eux.
- - Cailan (**chevalier** humain NM), un autre nouvel aventurier comme Achen.
- - Faizah Tin (LM **mage** humain), un autre aventurier expérimenté et le seul lanceur de sorts du groupe. Il n'est pas surpris par sa pétrification mais très en colère que cela se soit produit. Il connaît bien le Heaume et la Cape et dit au groupe de parler à Vail, le chef du groupe.
- - Rance (**vétéran** CN), un guerrier plus âgé et expérimenté. Il se méfie tout de suite du groupe, en supposant qu'ils peuvent travailler pour Ramazith ou Degrodel. Il n'attaque pas immédiatement, mais il peut le faire si les joueurs ne parviennent pas à le calmer. Il n'a aucune information sur l'emplacement des objets.

Y2. Lame et étoiles

> Cette auberge accueille les visiteurs avec un salon éclairé par un feu de cheminée et de nombreuses lampes magiques accrochées aux murs. Ce qui semble être des fenêtres sur un mur en brique dans l'établissement suggère que l'établissement a peut-être été beaucoup plus petit, et qu'il s'est depuis agrandi pour répondre à la demande d'une ville en pleine croissance.

Lame et étoiles doit son nom à l'enseigne enchantée qui se trouve au-dessus de l'entrée principale de l'auberge. Pillé il y a longtemps dans les décombres d'un village amnian, il montre une main féminine tenant un cimeterre entouré d'étoiles qui scintillent et dérivent autour de la lame.

D'une hauteur de quatre étages, le Lame et étoiles est l'un des bâtiments les plus hauts de la région. Le grand salon sur le premier étage est l'endroit où les joueurs pourront trouver la plupart des PNJ. L'auberge est calme et ordonnée, des hommes de main sont près de l'escalier, en état d'alerte pour les fauteurs de troubles.

PNJ notables

- - L'aubergiste, Aundegul Shawn (LB **vétéran** humain), est un homme taiseux, mais un petit pot-de-vin peut mener à des informations utiles, surtout quand il s'agit de rumeurs sur l'activité des doppelganger. Ancien aventurier, Shawn est encore ébranlé par le meurtre et la copie de ses compagnons par des doppelgangers.
- - Shaella (**prêtresse** humaine CN) est une prêtresse de Leira, déesse de l'illusion et de la tromperie. Elle semble être folle, parlant en des termes vagues et des énigmes déroutantes. Elle peut demander aux joueurs de trouver le Livre de l'Ignorance dans la bibliothèque de Château-Suif. Si on lui reparle, elle change son nom pour Elnaedra. En tant qu'Elnaedra, elle oubliera toute conversation précédente et traitera tous ceux qui essaieront de lui parler avec de l'indifférence arrogante.
- - Érable Saule Chêne (N **roturière** humaine) est une autre femme qui possède un nom étrange, a propos duquel elle est extrêmement sensible. Ses parents aimaient un peu trop les arbres. Elle peut exploser de colère si on l'interroge à ce sujet. Ne jamais l'appeler une "sève".

Y3. Sirène rougissante

> L'intérieur sombre et bruyant de cette auberge crée l'environnement parfait pour ceux qui ne veulent pas être vus. Des tables autrefois raffinées partagent l'espace avec des tonneaux utilisés comme chaises improvisées. Les planchers de bois de l'auberge ont aussi connu des jours meilleurs, avec de nombreuses entailles causées par des armes, et les taches suspecte.

De l'extérieur, on peut facilement remarquer les longues ailes labyrinthiques et les dépendances qui, avec les écuries et les palissades, couvrent le bâtiment principal de deux étages sur trois de ses quatre côtés. La structure favorise les allées et venues furtives, ce qui encourage le maraudage continu des individus qui ne veulent pas être vus, en particulier ceux qui sont de nature criminelle. L'architecture basse et délabrée de la Sirène rougissante dissimule que de nombreux niveaux de caves cachés en dessous.
À l'intérieur, les plafonds bas de l'auberge s'harmonisent avec son aspect extérieur de squat. Dans l'ensemble, l'auberge est assez miteuse et chaotique. Bien que de nombreux meubles individuels soient finement confectionnés et même opulents, ils ont tous été utilisé intensivement. Des chambres peuvent être louées au deuxième étage, qui est aussi l'endroit où les groupes de joueurs ont tendance à se regrouper.

La sirène rougissante est tristement célèbre comme lieu de transactions malhonnêtes. Son atmosphère typique est bruyante et chaotique, et les bagarres de taverne éclatent fréquemment. L'auberge est

ouvert et occupé à toute heure et compte de nombreux anciens marins parmi sa clientèle. Malgré ou à cause des nombreux clients criminels de l'auberge, passer la nuit est relativement sûr, à condition d'éviter de se battre ou de faire les poches a la mauvaise personne.

Une entrée secrète à la Caves souterraines (X18) existe dans le sous-sol de la Sirène Rougissante. Seul Bork et une de ses serveuses, Vivienne, sont au courant.

PNJ notables

- - Bork (CB humain **vétéran)** l'aubergiste s'occupe habituellement du bar.
- - Vivienne (N **roturière** humaine) est une jolie serveuse qui travaille à la Sirène. Pendant qu'elle essaie de faire bonne figure, elle est visiblement bouleversée par quelque chose. Si elle est contrainte, elle révélera que son mari a été blessé dans un accident agricole à l'extérieur de la ville. Elle doit être serveuse pour essayer de gagner de l'argent pendant qu'il se remet. Elle craint que sa blessure ne se gangrène et qu'il ne meure sous peu.

Y4. Quai marchand

> Des jetées en bois de toutes formes et de toutes tailles se jettent sur la rivière Chionthar, qui se jette dans la mer d'épées à quelques kilomètres en aval. Un nombre stupéfiant de navires, allant de petits canots de pêche à d'immenses galions de contrées exotiques, entrent et sortent du port. De même, un réseau dense d'entrepôts, de sièges d'organisations commerciales, de temples et de maisons a vu le jour autour des docks.

Les Quais de Baldur sont probablement les plus grands de tout Faerûn. Les navires marchands arrivent toutes les heures en provenance de la côte de l'épée ou de l'amont sur le Chionthar. Les patrouilles du Poing Enflammé veillent à ce que la paix soit maintenue sur les quais, et ils arriveront rapidement sur les lieux de tout type d'altercation. Une patrouille se compose de 8 Poing
(**soldats)** et un manieur (**vétéran**).

Y5. Taverne d'Elfsong

La taverne d'Elfsong est un repaire bien connu pour les gens de mauvaise réputation. Les pirates et les hors-la-loi sont connus pour fréquenter l'établissement. C'est aussi un endroit où les gens viennent pour receler des marchandises ou louer des mercenaires. La taverne tire son nom d'une voix féminine fantomatique qui hantait l'établissement. Cependant, la célèbre chanson du spectre n'a pas été entendue depuis des mois.

Pour plus d'informations sur la taverne d'Elfsong, reportez-vous au chapitre 2 : La Porte de Baldur, Districte Sud-Ouest.

Y6. Porte, Porte du Basilic

Cette porte doit son nom aux nombreuses statues de pierre qui sont encastrées dans les murs et les créneaux qui entourent la porte. Il est gardé par une douzaine de gardes de la ville (**gardes** LN) et quatre balistes.

Y7. Porte de L'amoncellement

C'est l'une des plus anciennes portes de la ville. Comme les autres portes qui mènent à la ville haute, cette porte est ouverte pendant la journée mais fermé la nuit. La demi-douzaine de gardes de la ville (**gardes** LM) à cette porte sont notoirement corrompus. Un pot-de-vin d'une seule pièce d'or suffit pour permettre à quelqu'un de franchir les portes de la ville haute pendant la nuit.

Y8. Jopalin's

Cette taverne délabrée est fréquentée par les marins qui veulent expérimenter la partie sordide de Baldur. Jopalin (**Capitaine bandits** NM) n'est pas trop pointilleux quant à savoir qui fréquente son établissement. Il ferme les yeux sur les prostitués, les voleurs, les assassins et les autres membres de la pègre.

Y9. Sanctuaire de la souffrance

> De multiples mendiants se pressent près de l'entrée de ce petit temple pour demander l'aumône. C'est de loin le plus petit sanctuaire que vous ayez trouvé dans la Porte jusqu'à présent. Un symbole de deux mains liées par une corde rouge indique que cet endroit est dédié au dieu Ilmater.

Adapté au Dieu brisé, cet humble sanctuaire d'Ilmater en est un d'austérité. La plupart des adorateurs à l'intérieur sont des mendiants et des paysans.

Le sanctuaire est entretenu par deux prêtres d'Ilmater (LB **prêtres** humains) qui fournissent des services standard de lancer des sorts. Ils sont gentils mais fatigués et s'habillent d'une robe gris pâle très usée.

Y10. Bazar Magique

Le Bazar Magique est l'un des premiers magasins de parchemins, d'objets et de babioles magiques de la côte de l'épée. Le propriétaire est un sorcier nommé Halbazzer Drin (LN **mage** humain). Personne ne sait que Halbazzer a été kidnappé par un Magicien Rouge nommé Edwin. Edwin s'est associé à un **redoutable doppelganger** qui se fait passer pour Halbazzer afin de diriger la boutique.

Pour plus d'informations sur le Bazar Magique, reportez-vous au chapitre 2 : La Porte de Baldur, Districte Sud-Ouest.

Y11. Guilde des voleurs

> À première vue, les structures devant vous semblent être une rangée de maisons discrètes qui ont cruellement besoin d'être réparées. Cependant, un examen plus attentif révèle qu'il s'agit d'une façade qui masque un bâtiment d'une taille inhabituelle pour ce quartier résidentiel. Les personnages sombres entrent et sortent par ses nombreuses portes. Certains d'entre eux vous regardent avec méfiance.

La Guilde des voleurs de la Porte de Baldur est basée dans un bâtiment délabré déguisé pour ressembler à un groupe de maisons dans la partie est de la ville. Un Malfrat est posté derrière chacune des quatre entrées de l'immeuble. Si l'un d'eux repère le groupe, il demande le mot de passe. Si le mauvais mot de passe est donné, ils donneront l'alarme et tous les membres à l'intérieur seront hostiles envers les joueurs.

s'ils essaient d'entrer. Si le groupe répond avec le mot de passe correct ("fafhrd"), ils entreront à l'intérieur sans incident.
Une fois à l'intérieur de la Guilde des voleurs.

Once inside the Thieves' Guild, le groupe peut parler à tous ceux qu'ils croisent.

PNJ notables

- - Alatos "Ravenscar" Thuibuld (NM **maître voleur** humain) est le chef de la Guilde des voleurs. Si les joueurs sont entrés en utilisant le mot de passe, Alatos apprendra leur présence et enverra Niklos les amener à lui.
- - Narlen Darkwalk (N **espion** humain) est l'espion en chef de la Guilde.
- - Black Lily (N **espionne** humaine) est la receleuse en chef de la Guilde. Elle achètera tout ce que quelqu'un veut vendre sans poser de questions. Cependant, elle ne paiera que le quart de la valeur de l'objet. Elle vend aussi des articles. Voir le tableau ci-dessous pour les articles et les prix.
- Niklos (**Malfrat** NM) est le chef des tueur à gages et le recruteur en chef de la guilde.
- Husam (NM **maître voleur**) est un ancien employé du Trône de fer. Il est presque toujours ivre. Si on lui parle, il peut donner aux joueurs des renseignements généraux sur l'organisation, y compris le nom de ses dirigeants, ainsi que leurs activités récentes, qui comprennent un complot impliquant Château-Suif . Husam est en réalité un membre des Voleurs de l'ombre d'Amn et a été envoyé à Baldur pour enquêter sur des rumeurs d'implication d'Amnienne dans la crise du fer.

La boutique de Black Lily

Objet de Recel	Prix
Tous les outils du Guide du Joueur	*Voir le Guide du Joueur*
Sang d'assassin	150 Po
Mucus de charognard rampant	200 Po
venin de serpent	200 Po
Sérum de vérité	150 Po

Y12. Trois vieux fûts

> En entrant, il devient rapidement évident que cette auberge est très différente des autres auberges de la Porte. Silencieux et chaleureux, les Trois vieux fûts est beaucoup plus propice à la lecture et à la détente qu'une soirée de folie. D'épaisses tapisseries et des tapis en peau d'ours étouffent les conversations tranquilles des clients.

Les Trois vieux fûts est un bâtiment rustique, de trois étages construit en bois et en pierre. Au lieu d'une enseigne traditionnelle, les trois fûts vides sont suspendus à une poutre du toit à l'extérieur, au-dessus de l'entrée principale. Cette auberge est considérée par Volo comme l'une des meilleures de tout Faerûn, offrant une pension confortable pour les universitaires et les voyageurs. Son ameublement peut être considéré comme miteux par certains, mais sa nature usée complète parfaitement l'ambiance chaleureuse et conviviale de l'établissement, le personnel est amical. La cuisine ne sert que du vin,

du bouillon, pain malté et eau glacée. L'atmosphère de l'auberge est calme et propice au repos et à la lecture, le chahut étant strictement interdite. Les invités sont priés de garder leurs armes dans leur chambre.
Les murs des Trois Vieux Fûts sont recouverts de peintures et bordés d'étagères toutes tailles.

PNJ notables

- - Le propriétaire et aubergiste des Trois vieux fûts est Nantrin Bellowglyn (**vétéran** humain de CB), un Téthyrien aux cheveux noirs frisés et à la cicatrice proéminente sur le nez et les joues.
- - Ithtyl Calantryn (**roturière** CB), l'employé le plus digne de confiance de Nantrin, s'occupe de la majeure partie de la tenue de ses comptes.
- Tous les clients du Keg ne sont pas amicaux : Shep (N **roturier** humain) insultera les joueurs parce qu'ils sont des aventuriers. Cependant, il ne commencera pas une altercation physique et est finalement inoffensif, tant que le groupe ne cède pas à ses railleries.

Porte sud de Baldur

Z1. Quai Chionthar

> La rivière Chionthar coule du nord-est, serpentant autour des quadrants est et sud de Baldur. Une grande variété de navires, des yoles pour deux personnes aux longues barges de pêche en passant par les fabuleux voiliers venus de contrées lointaines, sillonnent les eaux glacées d'un bleu profond près des docks.

Bien que la surface du Chionthar semble placide, ses forts courants de fond créent une barrière naturelle qui protège le sud-est de la ville. S'écoulant à travers les terres de l'Ouest, la rivière se jette finalement dans la Mer Inviolée , formant l'entrée vitale qui a permis à Baldur de devenir le centre commercial de la côte des épée.

Z2. Quai Sud

Les quais sud sont rarement surveillés par les gardes de la ville. La plupart des produits de contrebande qui entrent en ville sont passés en contrebande par ici.

Z3. Quai inférieur

Les quais inférieurs sont utilisés par les navires marchands qui ne peuvent pas s'offrir les tarifs plus élevés pour l'amarrage aux quais commerciaux juste au nord.

Z4. Porte de la Falaise

C'est la porte la plus méridionale de la ville et d'où provient la plus grande partie du trafic qui provient d'Amn et des autres nations du Sud Brillant. Ainsi, le détachement d'une douzaine de gardes de la ville (LN **gardes**) est renforcé par un magicien du Poing Enflammé (LN **mage**) qui utilise ses compétences pour rechercher toute personne ou tout objet suspect qui tente d'accéder à la ville.


Porte de Baldur Sud
(Zone Z)
0
1,000
2,000
Pieds
01
02
03
04
05
06
07

Z5. Capitainerie

> L'intérieur de ce bâtiment est d'une élégance surprenante, avec des sols en marbre vert et des meubles en cuir foncé. Près de l'entrée, un halflin entre deux âge s'assoit à un bureau, frottant son front pendant qu'il parcourt quelques documents.

Impressionnant bâtiment en pierre blanche, ce bâtiment est l'un des plus importants des quais de Baldur. Le capitaine du port (NB halflin **roturier**) qui dirige le bâtiment est très occupé pendant la journée, car il s'occupe de tous le trafic qui passent par le port le plus fréquenté du Royaume. Tout navire qui vient à la Porte de Baldur doit payer des droits au capitaine du port pour utiliser les quais.

Les frais d'amarrage varient selon la taille du navire. Les petits navires sont facturés 1 Pa par jour, tandis que les grands navires sont facturés 1 Po par jour.

Z6. Lanterne basse

> Vous tombez sur un gros navire qui semble être amarré de façon permanente à son quai. Bien que ses voiles soient déroulées, un examen plus attentif révèle qu'elles sont recouvertes de minuscules fentes, empêchant le vent d'emporter le navire. Les sons de la musique et les rires se répandent de l'écoutille ouverte du pont.

Ce navire amarré en permanence a été converti en une taverne miteuse, une salle de fête et une salle de jeu. La structure du navire et les cabines semi-privées sont des lieux de rencontre idéaux pour ceux qui recherchent la discrétion, en particulier les clients à tendance criminelle.

Bien que son pont supérieur, typiquement déserté, aurait pu être plus agréable, la Lanterne Basse est l'un des établissements les plus populaires à proximité des docks. Quiconque descend l'escalier jusqu'au pont central trouvera un espace ouvert et rauque où la majorité des clients choisissent de passer leur temps. Il dispose d'un bar et de tables de jeux. Sur le pont inférieur se trouvent des salles privées où la clientèle peut s'adonner à toutes sortes d'activités illicites qu'elle peut désirer.

PNJ notables

- Malgré la clientèle que la Lanterne Basse a cultivée, le propriétaire de la taverne, Lobar (**vétéran** NB), est amical et de bonne nature.

Z7. Beaucoup de pièces

Beaucoup de pièces est une autre banque à Baldur où l'on peut échanger des devises de toutes sortes. De l'or, les pièces d'argent, de cuivre, d'électrum et de platine peuvent être échangées ici. Les pierres précieuses et les bijoux peuvent également être échangés ici contre de l'or. Le bâtiment est bien fortifié et défendu par un détachement du Poing Enflammé dont 20 Poing

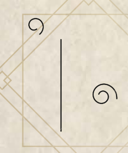
(**soldats**) et 5 manieur (**vétérans**).

En tout temps, les coffres sous la salle de comptage contiennent 25 000 Po.

Les nations de la Faerûn occidentale sont incroyablement faibles par rapport aux anciens empires de l'Orient. Certes, il y a beaucoup de richesses ici, mais les villes de Baldur et d'Athkatla n'ont jamais pu résister à l'assaut coordonnée des zulkirs de Thay. Même les sorcières barbares de Rashemen n'auraient aucun mal à pénétrer dans les défenses de cette ville, même si je déteste l'admettre. Et pourtant, elle est là, invaincue, un joyau étincelant à saisir par celui qui fait preuve de la force de la volonté de l'atteindre et de la prendre. Naturellement, je me crois plus qu'à la hauteur d'une telle tâche, mais seul un imbécile s'en prendrait aux Grands Ducs sans avoir fait de gros efforts de préparation. Et bien sûr, il y a ces Ménestrels qui se mêlent de tout...

Edwin

Chapitre 10 : La côte des l'épées



Voici une description de la région de
la côte de l'épée bordée par la Porte de Baldur au nord, les Pics
Brumeux au sud et le Bois des dents tranchantes à l'est. Cette région a de nombreuses facettes différentes
des lieux à explorer pour ceux qui déjà terminé l'aventure de ce livre.

Pour plus d'informations sur la forêt de Bois-Manteau , voir Chapitre 4 : Forêt de Bois-Manteau

La Côte

S1. Rivière de l'Ours

Cette rivière prend sa source dans les Pics

Brumeux et se jette dans la mer des d'épées. Il tire son nom des ours bruns que l'on peut souvent voir en train de chasser le long des eaux peu profondes de la rivière.

S2. Château-Suif

Château-Suif est la plus grande bibliothèque de Faerûn. Dans les voûtes et la salle de la bibliothèque se trouve le plus grand répertoire de connaissances au monde. Des centaines de milliers de livres, de rouleaux et de tablettes fournissent des informations sur tous les sujets imaginables.

Les visiteurs ne sont autorisés à entrer dans Château-Suif que s'ils fournissent un cadeau sous la forme d'un tome, d'un rouleau ou d'une tablette contenant des informations nouvelles pour la bibliothèque. Le Gardien des Tomes, le moine chargé de décider qui est autorisé à entrer, peut être convaincu d'ignorer la règle avec un don d'au moins 1.000 Po. Ce n'est pas un pot-de-vin, mais simplement un moyen pour Château-Suif de générer les revenus nécessaires pour faire fonctionner la grande forteresse.

La grande communauté de moines et d'érudits qui protègent et organisent le grand nombre de livres à Château-Suif s'appellent les Avoués. Tout les Avoué vénère Oghma, bien que certains vénèrent aussi des dieux supplémentaires tels que Deneir, Gond, et Milil. Certains des Avoués sont des sages, tandis que d'autres sont des Magicien et quelques uns sont des moines de la lointaine terre de Shou Lung.

Les Avoués sont dirigés par le Gardien des Tomes, Ulraunt (**archimage** LB). Il est assisté par le grand prêtre d'Oghma, également connu sous le nom de Premier Lecteur, Tethtoril (**prêtre** LB). Ils ont des liens avec certains des magiciens, sages, rois et dragons les plus puissants et les plus érudits de Faerûn. Si jamais Château-Suif est menacé et qu'ils sont incapables de s'en occuper eux-mêmes, Ulraunt et Tethtoril peuvent faire appel à certaines des personnes les plus dangereuses au monde. Un cercle de téléportation au centre de la tour permet à cette aide d'arriver presque immédiatement.

Il y a des siècles, Château-Suif était la maison du célèbre voyant Alaundo. Alaundo a fait de nombreuses prédictions au cours de sa vie, et la plupart se sont avérées exactes. L'une de ses prédictions les plus célèbres était la mort du dieu Bhaal et la venue des rejetons de Bhaal. Ses prédictions sont continuellement récitées dans les couloirs de Château-Suif sous la forme du 'Chant sans fin'. Le Chant Sans Fin est dirigé par un moine connu sous le nom de Chanteur. C'est une récitation de chaque prophétie qu'Alaundo a jamais faite. Lorsque le

Le chant touche à sa fin, les moines recommencent depuis le début. D'autres membres Avoué se joindront au Chant au moins une fois par jour.

Pour ceux qui ont la chance d'avoir accès à la bibliothèque, ils auront accès à presque toutes les connaissances qu'ils peuvent imaginer. Les sites de flore et de faune de Faerûn sont largement documentés et catalogués. Presque tous les sorts jamais conçus sont inscrits sur un parchemin ou dans un livre de sorts dans un coin éloigné de la bibliothèque. L'histoire complète de chaque empire, royaume, duché ou république peut être déterrée dans les niveaux inférieurs de la bibliothèque.

S3. les Pics Brumeux

Cette chaîne de montagnes constitue une frontière naturelle entre la nation d'Amn et la ville-État de Baldur. Certaines montagnes s'élèvent à plus de 3600 mètres d'altitude et sont recouvertes de neige. La voie du commerce traverse les montagnes à la Passe du Croc.

Plusieurs exploitations minières basées à Amn et Baldur sont situées dans les montagnes, extrayant des gisements abondants de fer, de pierres précieuses et d'autres métaux. Parmi les plus importantes, citons la ville de Nashkell au nord de la chaîne de montagnes et la ville de Crimmor au sud de la chaîne de montagnes.

Les montagnes sont le domaine de nombreuses tribus humanoide dangereuses, le plus souvent, des bandes de gnolls. Les Gnolls s'installent dans des villes minières abandonnées et de vieilles ruines naines. Au fond des montagnes, il y a aussi des Géants des collines, parfois gouvernées par un géant des nuages solitaire. La créature la plus dangereuse vivant dans les montagnes est un dragon blanc adulte nommé Icehaupt. Ce dragon sadique vit haut sur les pentes du mont Speartop, la plus haute montagne des les Pics Brumeux.

S4. La Chutes des Dryades

La plus haute chute d'eau des montagnes des Pics Brumeux, la chutes des Dryades sont ainsi nommées en raison du petit bois qui pousse à la base de la chute. Dans ce bois, poussent les arbres d'une petite famille de dryades. Ces dryades sont solitaires et protègent leur petit bosquet à l'aide d'une demi-douzaine de Sylvanien. Parfois, ils kidnappent des hommes particulièrement beaux dans les petites villes minières pour leur tenir compagnie pendant une courte période.

S5. Forteresse Gnoll

La plus grande forteresse gnolls dans les Pics Brumeux se trouve dans les ruines d'un ancien avant-poste nain qui appartenait autrefois à l'ancien royaume de Delzoun. De nombreux bandes guerrières gnoll différente utilisent la forteresse tout au long de l'année, ne restant généralement que quelques semaines avant de se diriger vers le sud pour continuer les raids. Les tensions peuvent s'exacerber si plusieurs bandes de guerre restent au bastion lorsque les temps sont difficiles. Parfois, des combats éclate parmi les différents groupes armés et transforme la forteresse en charnier.

Les bandes de guerre Gnoll sont un gros problème dans le nord d'Amn. Ils pillent des fermes isolées et de petites caravanes. Parfois, ils sont assez nombreux pour attaquer un petit village. Ils laissent rarement des survivants, bien qu'ils ne laissent que très peu de survivants.


La Côte des Épées
(Zone S)
0
3
6
9
12
Kilomètres
01
02
03
04
05
06
07
08

emmènent les prisonniers dans leur forteresse pour qu'ils y soient torturés,pour s'amuser et ensuite être mangé. Certaines des plus célèbres bande guerrières incluent les Hyènes hurlants,, les Tueuses de fer, et les nains pourrisant.

S6. Phare

Financé par les bibliothécaires de Château-Suif il y a plusieurs siècles, ce phare a été construit pour éloigner les navires des récifs dangereux qui bordent la côte. Elle est abandonnée depuis plusieurs décennies et est tombée partiellement en ruines. Les moines de Château-Suif ont décidé qu'il ne valait plus la peine de payer les frais d'entretien lorsque cette région est devenue connue comme la côte des naufrages - elle a développé une réputation si redoutable que peu de navires ont navigué à proximité.

Il y a des légendes d'un grand trésor de pirates enterré près du phare. Un pirate nommé Black Alaric a attaqué la côte d'Amn et Tethyr il y a des siècles. Quand Amn a rassemblé un petit flotte de bateaux pour le traquer, il a navigué vers le nord, avec l'intention de s'installer à la Porte de Baldur. Son navire aurait été victime des récifs de la côte des naufrages. Lui et son équipe ont pris leur butin et l'ont caché quelque part entre le phare et Château-Suif. Quand Black Alaric a été capturé à Baldur, il a été livré à Amn et pendu.

S7. Route, voie du Lion

La route pavée qui mène de Beregost à Château-Suif.

S8. Côte des naufrages

La Côte des épées tire son nom de ses rochers déchiquetés, qui rendent la navigation près du rivage si dangereuse. Cette partie de la côte est peut-être la plus dangereuse. L'épave de dizaines de navires, dont certains ont des centaines d'années, se trouve ici le long de la côte. Tous les navires ont depuis longtemps été débarrassés de tout objet de valeur par les pirates et les charognards.

Une tribu de sirènes est connue pour vivre le long de la côte des naufrages. Certains attribuent le caractère mortel de la côte à l'attrait de leur chant séduisant. Les sirènes sont agressives envers les étrangers qui entrent sur leur territoire.

les Pics Brumeux

P1. Beregost

Construit le long de la route côtière au sud de Baldur, Beregost a été créé à l'origine pour soutenir une école de magie dirigée par le magicien Ulcaster. Bien que l'école ait été détruite il y a des siècles, la colonie de Beregost s'est développée comme un important centre commercial.

La ville se trouve à mi-chemin entre La Porte de Baldur et Amn, et elle est devenue un arrêt populaire pour de nombreuses caravanes de marchands en visite, en particulier celles en route vers Eauprofonde au nord ou vers la mer des étoiles déchues à l'est. Il y a plusieurs auberges populaires et prospères situées à Beregost qui aident à soutenir le constant flux de caravanes marchandes. Il s'agit notamment du Jovial Juggler, du Burning Wizard, de l'Auberge Feldepost's et de l'Auberge Red Sheaf . Toutes ces auberges sont des établissements de grande classe et facturent un prix élevé.

La ville est dirigée par le gouverneur, Kelddath Ormlyr. (LN **prêtre**). Kelddath est un puissant prêtre de Lathander. qui dirige le Chant du matin, un temple majeur de Lathander situé juste à l'est de la ville.

Le Thunderhammer Smithy est un établissement populaire dirigé par Taerom Fuiruim (**vétéran** NB). C'est un habile forgeron capable de fabriquer les armures les plus raffiné de la côte de l'épée. Il est également célèbre pour sa capacité unique à forger des armures de ankheg. Il faut environ un mois à Taerom pour fabriquer l'armure et il facture au moins 1 000 Po à celui qui en fait la demande. Il a besoin d'une coquille d'ankheg.

La ville paie pour que des membres du Poing Enflammé de Baldur assurent la protection. Il y a une petite garnison de deux douzaines de soldats du Poing Enflammé dirigée par un commandant nommé Jesun Valk (**vétéran** LN).

P2.les Montagnes des Pics Brumeux

Les Pics Brumeux constituent une frontière naturelle entre les terres contrôlées par Baldur et la nation d'Amn.

P3. Tour de Durlag

L'une des ruines hantées les plus célèbres de Faerûn, la Tour de Durlag est une tour forteresse massive construite en pierre volcanique par le célèbre seigneur nain, Durlag Trollkiller. Durlag était l'un des seigneurs nains les plus puissants de son temps. Il a amassé une fortune énorme en accomplissant des exploits qui comprenaient, comme son nom l'indique, la destruction d'un grand nombre de tribus de trolls. Lui et sa femme, Islanne, ont décidé de s'installer et de construire une forteresse pour protéger leurs richesses et fonder une famille. Durlag ne voulait pas mourir seul comme son père, Bohur le sans clan, qui a péri il y a un siècle.

La tour a été construite par des nains engagés, sur une colline volcanique éteinte. La colline a été creusée en vastes chambres de stockage qui ont été plus tard été remplie avec une telle richesse que on dit que l'or arrivait à la taille dans certaines chambres. Les murs de la tour du haut étaient imprenables et protégés par des runes et des protections magiques. Pendant un certain temps, Durlag et sa nouvelle famille ont vécu en sécurité, car aucun de ses ennemis ne pouvait espérer attaquer la tour et réussir.

Cependant, Durlag s'était fait beaucoup d'ennemis au cours de sa vie d'accumulation de richesse. Finalement, ces ennemis ont payé un clan de doppelgangers pour infiltrer la tour et tuer Durlag et sa famille de l'intérieur. Les doppelgangers ont presque entièrement réussi, seul Durlag lui-même ayant survécu à l'assassinat sanglant. Durlag a été rendu fou par la perte de toute sa famille. Il s'est servi de sa fortune pour construire des tombes élaborées sous la tour, puis il s'est mis à construire des pièges complexes pour s'assurer que personne ne pourrait plus jamais envahir la tour. Il a vécu ses dernières années seul, tout comme son père, entouré de ses richesses et de ses pièges. Certains croient que son fantôme hante maintenant la tour.

P4. Le Pont de flamevin

Le Pont de flamevin était autrefois un avant-poste de la ville elfique d'Evereska. Il a été construit pour faciliter le commerce avec les civilisations humaines du Sud brillant. Elle a été presque entièrement détruite il y a des siècles dans une bataille de Mage. Personne ne sait qui a été impliqué dans la bataille ni pourquoi elle s'est produite. La destruction de l'avant-poste était si complète qu'il ne restait plus que le pont. Même la rivière traversée par le pont a vu son cours modifié par la dévastation magique.

P5. Gullykin

Gullykin est un petit village de halflins. Fondée il y a moins d'un siècle, les halflins ont réussi à produire une partie de la bière et des meilleure champignons dans cette région du monde.

La brasserie est située au centre de la ville et possède de grandes voûtes souterraines où les champignons sont cultivés et la bière est stockée dans des fûts.

Gandolar Luckyfoot (CB **éclaireur**), le maire de la ville, a la difficile tache de maintenir la brasserie et la champignonnière en activité, tout en essayant de dissuader les jeunes halflins de laisser leur curiosité les attirer des ennuis. Avec les ruines elfiques du Pont de Flamevin et la tour hantée de Durlag située si près, l'attrait est presque irrésistible pour le jeune halflins de la ville.

Un temple à Yondolla est situé dans la banlieue

de Gullykin et est servi par un prêtre nommé Alvanhendar (**prêtre** CN). Le prêtre a récemment construit un vignoble pour concurrencer la brasserie de la ville. Il l'a baptisé Alvanhendar's Vin Fin et vend du vin rouge et blanc ainsi que quelques bouteilles de vin magique qu'il prétend être effective comme potions de guérison. Alvanhendar est très familier avec l'histoire de la Tour de Durlag et du pont de Flamevin et est prêt à passer des heures à parler avec les visiteurs qui veulent en savoir plus sur les deux endroits. Gandolar reproche souvent à Alvanhendar d'encourager la curiosité des jeunes de la ville.

P6. Haute Haie

La haie haute est le foyer d'un puissant sorcier nommé Thalantyr (NB **mage**). Thalantyr a passé la majeure partie de sa vie à étudier l'ancien empire de Néhéril. Dans sa jeunesse, il a fait de nombreuses expéditions archéologiques dans les ruines des anciens Netherese dans le désert d'Anauroch. Il possède l'une des plus grandes collections d'écrits Netherese de la côte de l'épée. Il s'est également enseigné quelques sorts Netherese qui ont longtemps été perdus pour le reste du monde. Il est prêt à enseigner ces sorts à quelqu'un qu'il respecte pour le juste prix.

P7. Nashkell

Nashkell est une ville minière en ruine, qui officiellement fait partie du pays d'Amn, mais en raison de son éloignement du reste du pays, elle jouit d'une grande indépendance. Le maire de la ville, Berrun Ghastkill (**éclaireur** CB), est chargé de maintenir la paix et de diriger la milice. Berrun passe une grande partie de son temps à essayer d'éviter que des combats n'éclate entre ses citoyens, car la ville est un mélange de colons d'Amn et de Baldur. Le reste de son temps est passé à conduire des groupes dans les montagnes pour chasser les pillards gnoll qui attaquent fréquemment les communautés dans les Pics Brumeux.

Un sanctuaire de Helm se dresse au centre de la ville. A l'extrémité sud de la ville, il y a aussi un sanctuaire à Auril. Auril est vénéré et sollicité pour se protéger contre les blizzards soudains qui peuvent souvent s'abattre pendant les mois d'hiver.

Deux auberges sont populaires parmi les voyageurs qui viennent de faire le voyage périlleux à travers les montagnes des Pics Brumeux : L'aurore boréale et le Dragon qui Rotte L'aurore boréale est dirigé par Reis Kensiddar (**garde** LN). Le Dragon rotteur est célèbre pour être un point de chute du célèbre Volo Geddarm.

P8. Mines de Nashkell

C'est une mine de fer qui est la source de la vie de la ville de Nashkell. Envahi par les kobolds il y a quelques années, elle a été défriché et est à nouveau exploité par des humains et des nains.

P9. Route, Voie Commerciale

L'une des routes commerciales les plus importantes de tout Faerûn, la voie commerciale s'étend de la ville de Calimport au sud à la ville de Eauprofonde au nord. Cette section de la voie commerciale est souvent appelée le Chemin de la Côte.

P10.Song of the Morning Temple

Le plus grand temple de Lathander a des centaines de kilomètres, le Song of the Morning Temple est un temple fortifié et impressionnant. L'une des plus belles structures de la Côte d'Épée, ses flèches roses sont visibles à des kilomètres à la ronde.

Le temple est dirigé par Kelddath Ormlyr, qui est également maire de Beregost. Le temple est habité par des centaines de prêtres et de voyageurs. En raison de son importance dans la religion Lathander, les fidèles du Seigneur du Matin parcourent souvent des centaines de kilomètres en pèlerinage pour visiter le temple. Le temple dispose de grandes écuries et de salles pour accueillir le flux constants de ceux qui entreprennent le pèlerinage.

Si le temple ou Beregost est menacé, Kelddath peut généralement faire appel à près de 100 hommes et femmes armés et entraînés a se battre parmi les pèlerins qui séjournent au temple.

Bois des dents tranchantes

O1. Auberge de Brasamical

L'Auberge de Brasamical est un établissement situé dans un ancien donjon en pierre au centre d'un petit hameau le long du Chemin de la Côte. C'est un point d'arrêt pour de nombreuses caravanes en provenance des pays du sud : Amn, Tethyr et Calimshan. Les propriétaires de l'auberge sont les gnomes Bentley (CB **mage**) et Gellana Mirrorshade (CB **prêtresse**). Pour plus d'informations sur le L'Auberge de Brasamical, reportez-vous au chapitre 1 : Le Chemin de la Côte.

O2 Village du Chionthar inférieur

C'est un petit village de pêcheur, juste au sud du pont de la Wyrm. Un petit sanctuaire à Umberlee est situé près des quais du village de pêcheur. Les navires venant d'Elturel qui ne veulent pas s'arrêter au port de Baldur font souvent un arrêt rapide ici pour prier au sanctuaire pour des voyages sûrs sur la mer des épées.

O3. Le jardin de Mutamin

Ce jardin est un ancien cimetière qui contient les ossements de dragons morts depuis longtemps. Personne ne sait pourquoi il y a une telle concentration d'os de dragon ici, mais certains pensent qu'elle remonte à la guerre entre géants.



Les Pics Brumeux
(Zone D)
0
3
6
9
12
Kilomètres
01
02
03
04
05
06
07
08
09
09
10


Bois des Dents Tranchantes
(Zone O)
0
3
6
9
12
kms
04
02
05
07
01
05
06
03

et des dragons qui ont eu lieu il y a des dizaines de milliers d'années. Aujourd'hui, la région est devenue le lieu de nidification des basilics de toute la côte de l'épée. Les monstruosités reptiliennes viennent ici pour s'accoupler et pondre des œufs chaque été avant de retourner dans des tanières qui sont souvent éloignées de centaines de kilomètres.

La région tire son nom d'un sorcier gnome nommé Mutamin. Le magicien était connu pour être excentrique et obsédé par les basilics. Mutamin construisit un " jardin " composé de statues d'animaux et de voyageurs malheureux qui avaient été victimes du regard pétrifiant du basilic. Il protégeait les statues des basilics, qui mangent les corps en pierre de leurs victimes. Après sa mort il y a quelques années, les basilics ont recommencé à consommer les statues de pierre. Le jardin de Mutamin ne restera probablement que quelques étés de plus.

O4. Route, Chemin de la Côte

Le Chemin de la Côte n'est qu'un autre nom pour un tronçon de route connu sous le nom de Voie Comlmerciale. La Voie Commerciale est la grande route qui va de Calimport au sud à Eauprofonde au nord. Les voyageurs aiment appeler la section la Voie commerciale entre Tethyr et Baldur.

O5. Route, Voie Commerciale

L'une des routes commerciales les plus importantes de tout Faerûn, la Voie Commerciale s'étend de la ville de Calimport au sud à la ville d'Eauprofonde au nord.

O6. Route, Voie du Lion

La Voie du Lion est une route construite exclusivement pour permettre le passage vers la grande bibliothèque forteresse de Château-Suif. C'est une route pavée bien entretenue qui est financé par le coffre de Château-Suif.

O7. Bois des dents tranchantes

Le bois des dents tranchantes est une forêt dense composée de chênes, de saules et de frênes. Il s'agit d'une forêt très ancienne qui a pu faire partie de la Haute Forêt à un moment donné dans un passé lointain.

Alors que les lisières de la forêt sont habitées par des satyres relativement bénins, la forêt profonde est hantée par des meutes de loups , de loups sanguinaire et de worgs. Il y a aussi des tribus de loups-garous qui restent au cœur de la forêt. Ces loups-garous évitent le contact avec les intrus, même ceux qui peuvent sembler être des proies faciles. C'est parce qu'ils ont peur de leurs cousins plus insidieux, les wolfweres. Les wolfweres de Bois-Manteau sont connus pour se rendre au Bois des dents tranchantes pour chasser.

Les bandits sont également un danger à la lisière de la forêt la plus proche du Chemin de la Côte. En raison de la réputation redoutable du Bois des dents tranchantes, les groupes de bandits peuvent se cacher à l'orée de la forêt sans craindre d'être poursuivis par des chasseurs de primes, des mercenaires ou le Poing Enflammé. Tout comme les lycanthropes au plus profond de la forêt, les bandits ne craignent que les wolfweres. Ces monstrueux loups-hommes chassent souven de petits groupes de bandits. Parfois, les survivants d'une telle attaque seront tués par leurs compagnons, qui croient à tort qu'ils ont été infectés par la lycanthropie.

Le Bois des dents tranchantes est vraiment la région la plus magnifique de la côte de l'épée. Des kilomètres et des kilomètres de forêt immaculée, pleine à ras bord de terres vierges et de redoutables prédateurs, même les bandits qui s'y cachent ne sont guère plus que des proies pour ceux qui sont au-dessus d'eux dans la chaîne alimentaire. Vraiment, Sylvanus a béni ce bois.

FALDORN

Annexe A : Options des personnages

Backgrounds Epique

Les Backgrounds épiques sont de nouvelles options de personnages conçues pour cette aventure. Lors de la création du personnage, les joueurs sont libres de choisir l'un des Background épiques décrits ici au lieu des Backgrounds standard disponibles dans le Manuel du Joueur.

Les backgrounds épiques sont différent des backgrounds standards en ce sens qu'ils sont conçus pour l'histoire et le décor de ce livre de campagne. Les backgrounds sont également plus vastes en termes d'échelle et de portée. Par exemple, au lieu de naître dans une famille noble, votre héros pourrait être le dirigeant d'un empire puissant, mais mort depuis longtemps. Au lieu d'être un sage érudit, votre héros pourrait être le clone du sorcier le plus puissant à avoir jamais vécu.

Chaque background épique a un ensemble d'objectifs. Bien que ces buts soient personnels à chaque héros, ils ne devraient jamais entrer en conflit avec les objectifs principaux du groupe. Certains objectifs sont à court terme et sont destinés à être atteints au cours de l'aventure présentée dans ce livre. Les **objectifs épiques** sont à long terme et doivent être atteints tout au long d'une campagne. Les moyens de les atteindre ne sont pas décrits dans ce livre.

Lorsqu'un héros atteint l'un de ses objectifs épiques, il peut gagner un cadeau surnaturel ou un objet magique. Les dons surnaturels peuvent venir des dieux, d'un être extraplanaire ou de la trame magique elle-même. Des objets magiques peuvent être trouvés, forgés ou donnés.

Les backgrounds épiques sont conçus pour créer des histoires personnelles plus fortes qui gardent chaque héros profondément investi dans l'aventure. Considérez les plus grandes épopées fantastiques, comme Le Seigneur des Anneaux, Dragonlance, ou la Légende de Drizz , dans tous les cas, les héros sont étroitement impliqués dans l'intrigue. Chacun des héros est intégré pour des raisons qui vont au-delà des pouvoirs et des objets qu'il possède.

Enfant de Bhaal

Il y a des décennies, de nombreux dieux ont été tués dans la guerre des dieux. Le Seigneur du Meurtre, Bhaal, prévoyait sa mort et traquait le monde des mortels, engendrant des enfants avec des dizaines de femmes de toutes races. Les enfants nés de ces unions portaient tous l'étincelle divine de Bhaal. Vous êtes l'un de ces enfants. La souillure de Bhaal vous accorde des pouvoirs qui vont au-delà de ceux qui sont typiques de votre race et de votre patrimoine - du moins, c'est ce qu'on vous a déjà dit.

Jusqu'ici, aucun de vos pouvoirs ne s'est manifesté. Bien que tu aies toujours eu le libre arbitre de choisir ta propre voie, l'ombre de ton père est grande. Vous savez que Bhaal s'attendait à retourner à la vie une fois que ses enfants se seraient entretués jusqu'à la fin. Si vous étiez le dernier Rejeton de Bhaal restant, deviendriez-vous un dieu ? Ou ne seriez-vous qu'un réceptacle pour votre père malveillant ? Vous pouvez choisir d'embrasser ce destin et de traquer vos frères et sœurs - ou vous pouvez essayer de vous débarrasser à jamais du " cadeau " souillé de votre père.

Compétences maîtrisées : Survie, intimidation
Langues: Une de ton choix
Équipement : Un ensemble de vêtements communs, symbole sacré
de Bhaal, un livre qui décrit la prophétie d'Alaundo, une bourse de ceinture contenant 10 Po

Aptitude : Résistance de Bhaal

Lorsque vous êtes tué, votre âme est attirée vers le trône de Bhaal, où elle doit attendre avec tous ses frères et sœurs jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul Rejeton de Bhaal vivant. Cela signifie qu'après un jour, votre âme ne peut plus être ramenée au royaume des mortels, et la magie de résurrection ne fonctionnera plus sur votre corps mort.

Cependant, c'est compenser par le fait que vous êtes plus résilient que les autres de votre race. Lorsque vous êtes forcé de faire des jets de sauvegarde contre la mort, vous n'êtes pas mort tant que vous n'avez pas raté quatre jets (au lieu de trois).

Caractéristiques suggérées

Les Rejetons de Bhaal viennent de toutes les races et de tous les milieux de vie, nés de mères mortelles disséminées sur Faerûn. Certains ont été élevés dans des temples bhaalites isolés, tandis que d'autres ont été adoptés par des familles qui ignoraient l'identité de leur père. Les descendants de Bhaal ne se distinguent généralement pas des autres membres de leur race, sauf qu'ils ressentent une impulsion inhabituelle à commettre des actes violents et méchants. Ils exultent dans le frisson d'une telle violence, même s'ils éprouvent de la honte et des remords par la suite. Nombre d'entre eux choisissent ensuite les professions les mieux adaptées à ces caractéristiques, devenant ainsi des experts mercenaires et chasseurs.

d6	Trait de personnalité
1	Grandir dans un pays qui se remet encore du chaos du temps des troubles m'a conduit à mépriser les dieux. Apprendre l'identité de mon père n'a fait que renforcer cette conviction.
2	Mon passé est compliqué. C'est plus facile de mentir à ce sujet.
3	Je suis tenace dans la poursuite de mes objectifs. Une fois que j'aurai décidé d'un plan d'action, je n'arrêterai pas tant que ce ne sera pas fait.
4	Je me suis senti étrangement détaché du monde qui m'entoure depuis aussi longtemps que je me souvienne.
5	Je suis perpétuellement saisi par la soif de voyage et la haine d'être attaché à un seul endroit pour longtemps.
6	Je suis franc dans mes interactions avec les autres. Pourquoi esquiver la question quand la candeur donne des résultats ?

Du Chant sans fin

"Le Dieu du meurtre périra, mais dans sa perte, il engendrera une vingtaine de descendants mortels. Le chaos sera semé de leur passage. Ainsi dit le sage Alaundo."

d6	Ideal
1	**La liberté**. Ma vie m'appartient et je suis le seul à décider comment la vivre. (Chaotique)
2	**Destinée.** J'ai l'obligation d'accomplir tout ce que le destin m'a préparé. (Loyal)
3	**Rédemption.** Même quelqu'un né du mal peut choisir de faire le bien. (Bien)
4	**Le pouvoir.** Un jour, je serai assez fort pour plier les autres à ma volonté. (Mauvais)
5	**Aventure**. Le plus grand frisson de la vie est d'explorer l'inconnu et de surmonter ses défis. (N'importe lequel)
6	**Aspiration**. Mon sang divin m'aidera à atteindre la grandeur. (N'importe lequel)

d6	Lien
1	Je visite encore régulièrement l'orphelinat ou le temple où j'ai été élevé et j'y fais des dons chaque fois que je le peux.
2	Un professeur particulier de ma jeunesse m'a inspiré à être la personne que je suis aujourd'hui.
3	Mon animal domestique ou familier est mon compagnon le plus proche.
4	Je suis convaincu que quelqu'un me pourchasse, bien que je n'aie aucune idée de leur identité ou de leur motivation.
5	Je dois tout à mes parents adoptifs et je donnerais ma vie pour les protéger.
6	Je ne suis pas sûr de ma place dans ce monde, mais je suis convaincu que je trouverai ma place un jour.

d6	Défaut
1	Depuis que j'ai découvert mon héritage, j'ai ressenti un fort sentiment de supériorité par rapport aux autres mortels.
2	J'aime secrètement céder à la soif de sang qui bout en moi.
3	Je suis toujours sur les nerfs et trop méfiant à l'égard des motivations des autres.
4	Je refuse d'accepter que la souillure de Bhaal soit en moi et que je sois dans le déni profond de mon héritage.
5	Me faire des amis a toujours été difficile pour moi.
6	J'ai un mauvais caractère qui se déclenche facilement à cause d'inconvénients mineurs.

Connexion a l'histoire

Vous avez été découvert par Imoen, une apprentie magicienne à Baldur, qui est ami avec un autre enfant de Bhaal. C'est elle qui vous a révélé votre héritage. Elle refuse de révéler où se trouve son ami, mais elle a accepté de vous aider à en apprendre davantage sur votre patrimoine. Elle vous a mis en contact avec un vieil ami à elle, un Ménestrel nommé Khalid.

But : Trouver les recherche de Sarevok

Trouvez les recherches de Sarevok sur la nature des Rejeton de Bhaal. Ces livres sont la clé pour déverrouiller vos pouvoirs, ou pour purger votre corps de toute souillure.

Récompense. Trouver le parchemin déverrouille une partie de votre pouvoir de divin. Il vous permet également de contrôler les instincts meurtriers dont vous avez hérité de votre père.

But : Tuer un autre rejeton de Bhaal

Tuer un autre rejeton de Bhaal vous rendra plus puissant et réduira la compétition pour le trône.

Récompense. Ceci débloquera la capacité de prendre la forme de **Tueur**. Vous pouvez prendre ce forme une fois par jour pendant 10 tours. Pour plus d'informations le Tueur, reportez-vous au bestiaire.

Objectif épique : Se purifier (Bon)

Trouve un moyen de te purifier du cadeau de ton père. Cela signifie renoncer définitivement à votre patrimoine divin - une chance pour un nouveau départ.

Récompense. Choisissez l'un des avantages épique dans le guide du Maître du donjon.

But épique : Ascension vers la divinité (Mauvais)

Abattez tous vos frères et sœurs Rejeton de Bhaal et prenez votre place au panthéon en tant que nouveau Seigneur du meurtre.

Récompense. Devenez un dieu (et retirez votre personnage).

Le clone éveillé

Vous êtes le clone de l'un des archimages les plus puissants qui ait jamais existé. Contrairement à un clone typique, l'âme de l'archimage n'a jamais animé le corps. Au lieu de cela, le corps du clone a été jeté et est resté dormant pendant des siècles. Pour une raison quelconque, vous vous êtes éveillé non pas comme un réceptacle vide, mais avec une identité et une moralité qui vous sont propres de façon unique. Cependant, il manque à cette nouvelle vie une chose importante : une âme. Au fond de vous, vous vous sentez incomplet, et vous souhaitez désespérément vous créer une âme - mais seuls les dieux ont ce pouvoir.

Vous pouvez choisir de décrire l'archimage dans lequel vous avez été cloné - ou vous pouvez choisir parmi l'un des archimages célèbres énumérés ci-dessous :

- **Azuth**, avant qu'il n'atteigne la divinité.
- **Halaster Blackcloak**, chef d'Undermountain.
- **Karsus**, le magicien dont la magie a détruit l'Empire Netheril et créé le désert d'Anauroch.
- **Acererak**, le magicien sur la couverture du Dungeon Master's Guide, avant qu'il ne devienne une liche.

Compétences maîtrisées: Arcanes, Pérspicacité
Langues: Deux de ton choix
Equipment: Un ensemble de vêtements communs, une bourse contenant 15 Po

Aptitude: Réceptacle Vide

Parce que vous n'avez pas d'âme, la magie de résurrection peut vous redonner vie, peu importe combien de temps a passé. Par exemple, un sort de revigorer fonctionnera toujours sur votre corps, même des semaines après votre mort. Le seul inconvénient est que les véritables sorts de résurrection et de vœux ne peuvent pas vous ramener à la vie si votre corps est détruit.

Caractéristiques suggérées

En tant que Copie parfaite d'un archimage, un clone éveillé possède le même potentiel brut que l'original. Bien qu'ils ne puissent pas choisir d'étudier les arcanes, ils sont très intelligents et ont une aptitude naturelle pour la magie. Un clone éveillé apprend avec une vitesse étonnante et peut maîtriser des compétences rapidement, même si son expérience limitée peut le rendre aussi naïf que les enfants.

d6	Trait de personnalité
1	Je suis en proie aux rêves et aux cauchemars d'une vie que je n'ai jamais vécue.
2	La vie est absurde. Les circonstances désespérées sont à peu près les seules choses que je prends au sérieux.
3	Mon manque de connaissance du monde m'aide à garder l'esprit ouvert. Pour le meilleur ou pour le pire, je n'ai guère de préjugés.
4	Je vis la plupart des choses pour la première fois, ce qui m'a rendue sujette à l'excès.
5	Je suis "né" dans ce monde sans rien et je chéris mes quelques biens. Je m'occupe bien des babioles, même les plus petites.
6	Il n'y a pas de plus grande joie que celle que je trouve à aider les autres.

d6	Ideal
1	**Connaissance**. Il y a toujours un moyen d'atteindre mes objectifs, alors je dois apprendre autant que possible. (N'importe lequel)
2	**Indépendance.** J'ai confiance en mes propres capacités et je n'ai besoin de l'aide de personne, surtout pas du magicien qui m'a créé. (Chaotique)
3	**Compassion**. Je suis convaincu que prendre soin des autres est la clé pour gagner une âme. (Bien)
4	**L'appartenance.** Trouver ma place dans une communauté m'aide à oublier à quel point je suis différente. (N'importe lequel)
5	**Objectivité.** Mes sentiments de détachement de la société sont un don. Cette impartialité m'aide à prendre les bonnes décisions. (Neutre)
6	**La loyauté.** Mes liens avec les autres sont peu nombreux mais incroyablement forts. (Loyal)

d6	Lien
1	J'admire le magicien dont j'ai été cloné et j'espère devenir un jour aussi habile qu'eux.
2	J'ai une amitié intime avec quelqu'un qui ne connaît pas le secret de mon origine.
3	Je suis redevable à Dynaheir ou à un autre mentor qui m'a appris tout ce que je sais.
4	Je veux me faire un nom en cherchant la gloire et la fortune - assez pour éclipser même mon créateur.
5	Je suis obsédé par l'histoire, en particulier par celle qui concerne mes origines, et j'en fais autant de recherches que je peux.
6	J'en veux au magicien qui m'a créé et j'en veux aux mages en général.

d6	Défaut
1	Même si j'essaie de le cacher, je ne me crois pas entier. Je ne suis pas une'vraie' personne.
2	Je ressens une jalousie intense envers toute personne qui a mené une vie " normale ".
3	Je suis tellement concentré sur ma quête d'une âme que j'ignore tout le reste, y compris ma sécurité et celle des autres.
4	Je suis lent à faire confiance aux autres au point où la plupart des relations sont difficiles pour moi.
5	Il y a des trous dans ma connaissance du monde qui me mettent souvent en danger.
6	J'éprouve parfois des crises d'identité qui me font me confondre avec mon créateur d'origine.

Connexion a l'histoire

Vous avez été découvert par Dynaheir, une sorcière de Rashemen. Elle avait été envoyée pour déterrer l'ancien laboratoire d'un célèbre archimage. C'est là qu'elle vous a découvert - en état d'animation suspendue. Elle a été surprise qu'elle ait pu vous ranimer et que vous ayez eu votre propre identité distincte. C'est elle qui a révélé que tu n'as pas d'âme. Elle vous a envoyé rencontrer un contact Ménestrel nommé Khalid. Si quelqu'un peut vous aider dans votre quête d'une âme, ce sont les Ménestrels.

But : Avoir une Ame

Trouvez un moyen de vous créer une âme pour vous-même, afin que vous puissiez arrêter de vous sentir si vide à l'intérieur.

Récompense. Une fois que vous avez une âme, la magie de résurrection fonctionne normalement pour vous. De plus, vous gagnez gratuitement le don Initié a la magie ou Mage de guerre.

Objectif épique : Rencontrez votre créateur

Rencontrez l'archimage à partir duquel vous avez été cloné, afin de découvrir comment et pourquoi vous avez été créé et ce qui vous rend unique des autres clones.

Récompense. Choisissez deux des options suivantes:

- *Bâton du Thaumaturge*
- *Traité de perspicacité*
- *Traité d'autorité et d'influence*
- *Aventage épique de Maîtrise Magique*

Le dernier empereur

Vous êtes le dernier empereur d'une des plus anciennes et puissantes dynasties de Faerûn. Il y a des milliers d'années, l'excès de confiance de votre famille a causé la ruine de toute votre civilisation. Des millions sont morts, et votre culture a été effacée de l'histoire. En tant que prince héritier, vous aviez besoin d'être protégé avant la chute de final, et vous avez donc été enseveli profondément sous la terre. Vous avez été placé dans un merveilleux cercueil adamantium qui vous protégerait jusqu'à ce que vous puissiez vous relever et ressusciter en toute sécurité de la dynastie de votre famille.

Ce temps n'est jamais venu. Vous avez été oublié, enterré pendant des milliers d'années, jusqu'à ce que votre tombe soit découverte par des archéologues. Votre merveilleux cercueil a été exposé dans un musée comme un artefact de nature et d'origine inconnues. Récemment, quelqu'un a réalisé la vérité et a utilisé une puissante magie divine pour ouvrir votre cercueil et vous rendre à la vie.

Ils ont aussi volé votre cercueil. Vous ne savez pas qui était responsable du vol ni pourquoi ils l'ont commis. Tout ce que vous savez, c'est que vous existez dans un monde nouveau, séparé par des milliers d'années de celui que vous connaissiez.

Vous pouvez choisir de décrire l'empire d'où vous venez - ou vous pouvez en choisir un dans la liste ci-dessous :

- l'**Empire Netheril.** Votre famille a permis à l'archimage Karsus de libérer des pouvoirs magiques qui ont transformé l'empire en désert d'Anauroch.
- **Le royaume de Narfell.** Votre famille a bêtement combattu les magiciens de Raumathar dans une guerre cataclysmique qui a détruit les deux nations.
- **L'Empire d'Imaskar**. Votre famille a combattu les dieux de Mulhurand et d'Unther et a perdu. Tout ce qui reste de votre empire, c'est le désert de Raurin.

Compétences maîtrisées: Arcanes, Persuasion
Langues: Choisissez quatres langues "exotique"
Equipment: Un ensemble de vêtements fine, une bague sceau en argent d'une valeur de 25 Po

Aptitude: Rêves d'avertissement

Chaque nuit, vous rêvez de votre ancienne vie : vos amis et votre famille oubliés, et vos amours perdues. C'est comme s'ils essayaient de vous dire quelque chose, mais vous vous réveillez toujours avant que les mots ne puissent être prononcés. Une chose que vos proches perdus peuvent faire est de vous avertir d'un danger imminent. Lorsque vous vous reposez, vous ne pouvez pas être surpris.

Caractéristiques suggérées

La façon dont le dernier empereur interagit avec le monde moderne est une caractéristique de leur histoire. Ils peuvent s'adapter rapidement à ce changement radical de destin, ou en être submergés. Ils pourraient devenir un sympathique figure, une victime tragique de l'orgueil antique. Ou ils pourraient incarner les même défauts qui ont anéanti leur civilisation d'origine. De même, ils peuvent avoir une prestance royale qui transcende le temps ou manifester des coutumes étrangères qui perturbent les Féerûniens modernes.

d6	Trait de personnalité
1	Ce nouveau monde me fascine, je veux apprendre. tout ce que je peux à ce sujet.
2	J'ai l'habitude d'utiliser des expressions idiomatiques de ma langue maternelle. qui ont été littéralement traduits en Commun. Ils n'ont pas beaucoup de sens pour la plupart des gens.
3	L'étiquette a beaucoup changé depuis mon enterrement. L'impolitesse dont ces gens modernes font preuve me choque.
4	J'ai cultivé un sens de l'humour sinistre pour faire face à la perte de tout ce que j'ai jamais connu.
5	J'ai parfois de la difficulté à séparer mes rêves et mes souvenirs de la réalité. Cela peut être très désorientant.
6	Mon esprit est préoccupé par les événements à grande échelle. Je suis indifférent aux problèmes "mesquins" des autres.

d6	Ideal
1	**L'humilité**. Le temps que j'ai passé parmi les gens du peuple m'a appris l'humilité. Mon empire aurait peut-être survécu sans notre arrogance. (Bon)
2	**La connaissance.** Comprendre le monde qui m'entoure est essentiel pour retrouver au moins une partie de mon statut. (N'importe lequel)
3	**Communauté**. Je ne peux rien faire pour changer le passé. Je dois trouver ma place dans le présent. (Loyal)
4	**Conquête**. Je suis poussé à recréer mon empire perdu. (Mauvais)
5	**Respect**. J'ai besoin du même niveau de respect que je tenais pour acquis. (N'importe lequel)
6	**Aventure**. N'ayant plus rien à perdre, le frisson de l'exploration est tout ce qui compte pour moi. (Chaotique)

d6	Lien
1	Je vénère un dieu oublié ou obscur.
2	Un historien, un érudit ou un linguiste spécialisé dans l'étude de ma culture a joué un rôle déterminant dans mon adaptation à cette nouvelle vie.
3	C'est mon devoir de raconter l'histoire de ma culture. Je ne permettrai pas que mon empire soit oublié.
4	Je me sens protecteur envers les descendants de mon peuple.
5	Depuis que je suis ressuscité, je me suis fait un ami proche ou un amant qui me fait penser à quelqu'un qui est mort depuis longtemps.
6	Je suis déterminé à empêcher les gens de cette époque de commettre les mêmes erreurs que celles qui ont détruit mon empire.

d6	Défaut
1	J'éprouve un mépris absolu pour l'ignorance impeccable des gens ordinaires qui m'entourent.
2	Je reste profondément attristé par la perte de mon empire.
3	J'ai l'habitude de toujours obtenir ce que je veux, et j'abandonne très facilement quand les choses deviennent difficiles.
4	J'évite à tout prix le travail manuel. Un tel travail est indigne de moi.
5	Je suis ennuyé par toute personne qui ne connaît pas mon grand empire ou qui est mal informée à son sujet. Cela s'applique à la plupart des gens de Faerûn moderne.
6	Ma prestance royale me fait paraître impolie aux yeux des gens - et les péons ont le culot de s'en plaindre !

Connexion a l'histoire

Vous avez été découvert en errant sur le sol de la Grande Salle du Hall des Merveilles. Votre sarcophage a été fracturé et le couvercle manquait. Vous ne parliez aucune langue moderne, alors vous avez été placé sous la garde des Ménestrels. Le Ménestrel Khalid vous a appris les rudiments du commun.

But : Trouver votre sarcophage

Trouvez votre sarcophage manquant. Tu sais qu'il recèle des secrets qui pourraient t'aider dans ce monde nouveau et étrange.

Récompense. Gagnez le Don Meneur Exaltant gratuitement, même si vous n'avez pas le prérequis Charisme 13.

Objectif épique : Trouvez vos êtres chers

Trouvez la famille et les amis qui hantent vos rêves. Sont-ils encore en vie ? Sont-ils emprisonnés quelque part ?

Récompense. Choisissez l'un des avantages épiques suivants :

- *Avantage épique du destin*
- *Avantage épique de l'élu des tempêtes*
- *Avantage épique de l'esprit nocturne*

Réincarné

Vous avez déjà été un puissant dragon vert qui a terrorisé la forêt de Bois-Manteau pendant des décennies. Né il y a des siècles, vous avez grandi à l'âge adulte en nourrissant de ces intrusions folles dans votre domaine. Vous étiez la créature la plus redoutée de la forêt, et vous n'aviez pas de rival. Malheureusement, votre excès de confiance a été votre perte. Vous êtes entré en conflit avec une faction connue sous le nom de Druides de l'Ombre. En les imaginant insignifiant, vous avez été surpris quand ils ont été capables de vous piéger et de vous tuer avec une puissante magie de la nature. Au lieu de vous laisser mort, le chef des druides de l'ombre vous a réincarné sous la forme d'un des humanoïdes pathétiques que vous avez chassé comme proie. Tu ne sais pas pourquoi elle a fait ça.

Bien que vous possédiez les souvenirs de votre ancienne vie, ce n'est pas ce qui défini qui vous êtes maintenant. Votre nouveau corps a instauré un affinité pour ceux de la même race. Vous avez l'occasion de commencer une nouvelle vie. Vous voudrez peut-être même expier la souffrance que vous avez causé en tant que dragon. Mais avant tout vous avez besoin de récupérer votre trésor bien-aimé. Ces druides voleurs de l'Ombre te l'ont volé, et voler un dragon est une erreur fatale.

Compétences maîtrisées:Supercherie, Pérspicacité

Langues: Draconique et une autre langues exotique

Equipment: Un ensemble de vêtements communs, une bourse avec 10 Po

Aptitude: Souvenirs draconique

Vous conservez les connaissances que vous avez accumulées au cours des siècles que vous avez vécu comme un dragon, et vous vous souvenez très bien de votre ancienne maison. En conséquence, vous avez l'avantage sur tout test d'Intelligence (Nature) et la Sagesse (Survie) quand il est dans le Bois-Manteau. Cet avantage s'applique également à tout les test de d'intelligence (Arcanes et Histoire) qui impliquent le fait de rappeler des informations sur le Bois-Manteau et sa périphérie.

Caractéristiques suggérées

Bien que leur vie antérieure de dragon ait été en grande partie défini leur sens de soi, le réincarné a aussi vécu une vie d'humanoïde - quoique beaucoup plus courte. La lutte pour réconcilier les deux peut être une grande source d'agitation intérieure ou quelque chose à laquelle ils ne pensent jamais consciemment. Le personne réincarnée peut développer un fort sentiment de loyauté envers leur nouvelle communauté tout en se sentant aliénées de celle-ci. Une caractéristique de la vie antérieure d'un réincarné est qu'il est impossible d'ignorer le sentiment de propriété sur son trésor perdu de dragon. Il doit être récupéré !

d6	Trait de personnalité
1	Je suis fasciné par l'ingéniosité humanoïde. Ce qu'ils peuvent accomplir avec si peu de moyens est vraiment remarquable.
2	Les menaces ne m'effraient pas. Je suis déjà mort une fois et je ne vois pas de pire punition que ma forme actuelle.
3	Je n'oublie jamais une insulte.
4	Ma cupidité draconique a transcendé la réincarnation. J'exige des paiements élevés et je compte sans fin mes pièces.
5	Je préfère rester loin des environnements urbains. Je n'ai jamais été capable de m'habituer au bruit constant.
6	Je discute librement de ma vie antérieure et je m'énerve quand les autres ne croient pas à mes histoires.

d6	Ideal
1	**Expiation**. J'ai vraiment des remords pour mon passé et je cherche à sauver d'autres créatures mauvaises. (Bon)
2	**Gloire**. J'aspire à la grandeur, même si je suis retenu par ce corps humanoïde faible. (N'importe lequel)
3	**Le pouvoir.** On me craindra une fois de plus. (Mauvais)
4	**Adaptability.** I will take advantage of any opportunity I can find in this state. (Chaotic)
5	**La retenue.** Je vois que c'est mon imprudence qui a scellé mon destin. Je ne répéterai pas cette erreur. (Loyal)
6	**Vengeance**. Je traquerai les imbéciles qui m'ont maudit et je me vengerai. (Mauvais)

d6	Lien
1	Je considère toujours les autres dragons comme des membres de ma famille et j'essaie de les considérer comme des égaux.
2	Après en avoir appris davantage sur les Ménestrels, j'en suis venu à respecter l'organisation.
3	Ma haine des druides de l'ombre continue de brûler. Je me méfie de tous les druides par extension.
4	J'étudie avec ferveur les arts obscurs pour trouver un moyen de restaurer ma forme.
5	J'ai appris à aimer ma nouvelle maison et je ferais tout pour la protéger.
6	Ma nouvelle perspective m'a rendu curieux. Je veux explorer le reste de la côte de l'épée et même les terres au-delà.

d6	Défaut
1	Je reste arrogant et méprisant à l'égard des créatures inférieures qui m'entourent maintenant.
2	Je suis vulnérable à la flatterie, surtout celle qui tient compte de ma nature draconienne.
3	Je n'ai toujours pas l'habitude d'avoir un corps aussi fragile et j'ai tendance à sous-estimer les risques de blessures physiques.
4	Les souvenirs vifs de ma vie passée peuvent m'embrouiller. Parfois, j'oublie le savoir commun et l'étiquette.
5	Je continue de ressentir la compulsion d'amasser un trésor.
6	J'ai connu une mauvaise chute dans cette nouvelle forme qui m'a inculqué une grande peur des hauteurs.

Connexion a l'histoire

Vous devez apprendre à faire face à votre nouveau corps. Une de vos victimes d'il y a des siècles a prétendu être une Ménestrels. Avant que vous ne la mangiez, elle vous a beaucoup parlé de l'organisation. Il semble que les Ménestrels sont en mesure de vous aider plus que toute autre organisation. Vous ne savez pas si les Ménestrels peuvent vous aider à trouver votre trésor, mais Khalid semble être un homme digne de confiance.

But : Récupérer mon trésor

Récupérez le trésor qui vous a été volé. Vous vous souvenez de chaque pièce de monnaie et de chaque pierre précieuse scintillante.

Récompense. jetez sur la table de trésor multiples du Dungeon Master's Guide indice de dangerosité 11-16. Le trésor inclus 14.000 Po et 1.750 pp.

But épique : Mettre fin à la malédiction

Mettez fin à la malédiction qui vous a transformé en humanoïde, afin que vous puissiez retourner à votre majestueuse forme de dragon.

Récompense. Vous vous transformerez de manière définitive en **dragon vert adulte**, mais vous conserverez votre alignement, vos compétences, aptitudes, et votre personnalité.

Annexe B : Objets magiques

Cette annexe détaille les objets magiques qui sont uniques à cette région de la côte de l'épée. On peut les trouver a des endroit spécifique tout au long de l'aventure

Demi-plaque d'Ankheg

Armure (demi-plate), peu courante

Ce plastron est forgé dans la coquille d'un Ankheg. La connaissance de la façon de forger une telle armure est un secret bien gardé de Taerom Fuiruim à Beregost. Sa boutique, la forge Thunderhammer , fait partie de sa famille depuis des générations. Taerom conserve la teinte verdâtre de la coquille de l'ankheg et l'enrichit de teintures vert vif. Il demande 4000 Po pour construire l'armure, mais a besoin d'une coquille de cheville d'ankheg et d'un mois pour terminer le travail.

La demi-plaque d'Ankheg n'impose pas de désavantage aux test de dextérité (discrétion).

Blackthorn

Arme (gourdin), très rare (harmonisation requise)

Quand on jette gourdin magique sur cette arme, il pousse une vilaine couche d'épines noires tranchantes. Les épines piquent vos mains et les font saigner, infligeant 1d4 dommages perforant. De plus, les épines infliges un 1d4 de dégât perforant a toute cible touchée par cette arme. Les épines disparaissent quand le sort de gourdin magique se termine.

Cape de Balduran

Objet Merveilleux, légendaire (harmonisation requise)

A l'origine portée par le fondateur de la Porte de Baldur, cette cape possède plusieurs propriétés magiques.

Vous gagnez un bonus de +1 à la CA et au jets de sauvegarde pendant que vous portez cette cape. Vous avez l'avantage sur les jets de sauvegardes contre des sorts et d'autres effets magiques.

Arbalète de vitesse

Arme (Arbalète de poing, lourde ou légère), très rare (harmonisation requise)

Vous pouvez faire une attaque avec cette arme en action bonus à chacun de vos tours.

Heaume de Balduran

Objet Merveilleux, légendaire (harmonisation requise)

Ce casque appartenait à l'origine au fondateur de la Porte de Baldur et confère une protection magique à celui qui le porte. Pendant que vous portez ce casque, tout coup critique contre vous devient un coup normal.

Cape de Nymphe

Objet Merveilleux, rare (harmonisation requise)

Cette belle cape est tissée à partir des cheveux d'une dryade, nymphe, sirène ou autre femelle fey humanoïde. Il scintille de lumière argentée au clair de lune et scintille de mèches dorées pendant la journée. En le portant, vous gagnez les bénéfices suivant:

- Votre score Charisma est de 20.
- Vous pouvez lancer charme-personne une fois par jour.

Fléau des araignées

Arme (épée courte), légendaire (harmonisation requise)

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme. Lorsque vous frappez une araignée avec cette arme, l'araignée subit des dégâts supplémentaires de 1d6 de dégâts perforant. Tant que vous avez cette épée équipée, vous ignorez les restrictions de mouvement causées par les toiles.

Diadème de l'âme

Objet Merveilleux, rare (harmonisation requise)

Cet ancien diadème d'or contient l'âme d'un ancien guerrier. Il a été enchanté par la magie nécromantique qui permet à son porteur de prendre le contrôle du **guerrier squelette** qui a été créé en utilisant ce diadème. Pour plus de détails, voir Contrôle des guerriers squelettes à l'annexe C.



Annexe C : Créatures

Cette annexe détaille les créatures qui apparaissent dans ce livre et non dans le Monster Manual.

Doppelganger Redoutable

Le redoutable doppelganger est un ancien membre de la race des doppelgangers. Il a vécu pendant des siècles, prenant la forme de centaines, voire de milliers, de créatures différente Les longues années passées à se faire passer pour d'autres ont vidé ces êtres âgés de toute empathie. La plupart des redoutables doppelgangers travaillent seuls, mais parfois ils dirigent un groupe de jeunes membres de leur espèce.

Sans émotion. Les redoutables doppelgangers ont imité les sentiments et les émotions de tant d'autres qu'ils trouvent difficile de ressentir des émotions personnelle. Pour cette raison, ils font d'excellents espions et assassins. Ils n'éprouvent rien comme le remords - seulement un ennui intense - plus longtemps ils sont forcés de prendre une forme unique. Les redoutables doppelgangers recherchent des comportements de plus en plus risqués et bizarres afin de susciter toute sorte d'émotion. Souvent, cela signifie qu'ils accepteront des emplois dangereux qui pourraient entraîner leur propre mort.

Démarche non naturelle. Dans leur forme naturelle, les redoutables doppelgangers se déplacent d'une manière inquiétante. Ils sont tellement habitués à imiter les mouvements des autres que leur propre façon de bouger semble désordonnée et chaotique. Bien qu'ils puissent sembler maladroits lorsqu'ils se déplacent, ils peuvent se précipiter à une vitesse surprenante et plonger sur les victimes aussi vite que possible.

LAISSE-MOI T'EMPRUNTER TON VISAGE.
Tu n'en auras plus besoin.

—Doppelganger

Je dois admettre que je trépidait en approchant les doppelgangers. Il est difficile de savoir ce qui les motive, et ils sont beaucoup plus intelligents que leur apparence le laisse suggérer. Ce sont d'agréables interlocuteur quand cela leur convient, mais il serait stupide de baisser la garde. On ne sait jamais quand ils s'ennuieront à nouveau. Mieux vaut les garder à distance.

Edwin

Doppelganger Redoutable

Créatures monstrueuse (métamorphe)de taille moyenne, neutre mauvais

Classe d'Armure 15
Points de Vie 78 (12d8 + 24)
Vitesse12 mètres

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	20 (+5)	14 (+2)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Compétence Supércheries +7, discrétion +8
Sens Vision dans le noir 18 mètres
Perception Passive 11
Langues Commun
Dangerosité 5 (1,800 XP)

Lanceur de sort inné. *La capacité de lancer de sorts du redoutable doppelganger est l'Intelligence (sauvegarde des sorts DC 14). Il peut par naturellement lancer les sorts suivants, ne nécessitant aucun composant :*
3 /jour chacun : assassin imaginaire
1/jour chacun : image miroir, tromperie

métamorphe. Le redoutable doppelganger peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humanoïde petit ou moyen qu'il a vu, ou pour retrouver sa vraie forme. Ses statistiques, autres que sa taille, sont les mêmes sous chaque forme. L'équipement qu'il porte ou transporte n'est pas transformé. Il reprend sa vraie forme s'il meurt.

Emuscade Au premier tour d'un combat, le redoutable doppelganger a l'avantage sur les jets d'attaque contre toute créature qu'il a surpris.

Attaque surprise. Si le redoutable doppelganger surprend une créature et la frappe avec une attaque lors du premier round de combat, la cible subit 10 (3d6) de dégâts supplémentaires lors de cette attaque.

Actions

Attaque Multiple. Le redoutable doppelganger fait trois attaques de mêlée

Coup. Attaque d'arme de mêlée : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible, touché : 8 (1d6 + 5) dégâts contondants.

Lire les pensées Tle redoutable doppelganger lit comme par magie les pensées de surface d'une créature dans un rayon de 18 mètres autour d'elle. L'effet peut pénétrer les barrières, mais 1 mètre de bois ou de terre, 0.5 de pierre, 5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb le bloque. Tant que la cible est à portée, le redoutable doppelganger peut continuer à lire ses pensées, tant que la concentration du redoutable doppelganger n'est pas brisée (comme si elle se concentrait sur un sort). En lisant l'esprit de la cible, le doppelganger a l'avantage sur les test de Sagesse (Pérspicacité) Charisme (supercherie, Intimidation, et Persuasion) contre la cible.



Grouilleux

Les Grouilleux sont de petits humanoïdes sauvages dont on pense qu'ils viennent d'un royaume lointain, un plan lointain caractérisé par le chaos et la folie. Cependant, on ne sait pas comment ces créatures ont atteint le Premier Plan Matériel et le Faerûn. Quoi qu'il en soit, ces créatures sauvages et mortelles sont devenues un spectacle de plus en plus courant pour les voyageurs malheureux le long de la côte de l'épée, surtout ceux qui s'éloignent des routes principales la nuit. Heureusement, l'intense peur des Grouilleux de toutes les sources de lumière, y compris le feu, rend la protection des camps et des colonies une chose aisée...

Folie faite chair. Les Grouilleux sont des créatures courtes, squattées à peu près de la même hauteur que le nain moyen, bien que leur posture voûtée leur donne l'air encore plus petite. La fourrure noire épaisse couvre la plupart de leurs corps musclés, bien que des taches nues de peau grisâtre se retrouvent sur leur visage, leurs bras et leurs jambes. Des yeux noirs de jais et un sourire dérangé perpétuel ornent le visage bestial d'un Grouilleux, encadré d'oreilles pointues surmontées de touffes poilues.

Bavardages Affamé. Les Grouilleux parcourent la nature sauvage en grands groupes, préférant rester dans des forêts denses et des cavernes. Ils sont exclusivement carnivores et n'hésitent pas à manger la chair de leurs proches décédés. Les Grouilleux sont rarement capables de surprendre leurs proies, car ils crient, hurlent et bavardent constamment. Bien que ces bruits semblent être une forme de communication, les quelques linguistes qui étudient ces créatures ont conclu que ces bruits ne sont pas un langage.

Combattants imprévisibles. Même un aventurier novice pourrait se débarrasser d'un seul Grouilleux, mais ils voyagent toujours en meute. Si rien n'est fait, ces groupes se transforment en vastes hordes qui dévorent tout sur leur passage. Malgré leur comportement animale, les Grouilleux sont assez intelligents pour porter des armes. Cependant, toutes les armes qu'ils manient sont volées, car ils n'ont apparemment pas la capacité de construire ou de forger quoi que ce soit. Lorsque les armes ne sont pas disponibles, les Grouilleux improvisent à l'aide de pierres, d'os et de gros bâtons. Les Grouilleux n'ont aucun sens de l'instinct de conservation ; sans concept de retraite, un Grouilleux se bat toujours à mort.

SKREEEEEEEEEGLURKLGLURKL!
blarkblarkblarkblark.
JagAjaGaJaGaJagAjAga!?
—Grouilleux

Les Grouilleux seraient utiles s'ils n'étaient pas si difficiles à anticiper. J'ai essayé de les équiper de dispositifs de contrôle, mais cela s'est retourné contre eux quand ils ont commencé à se mâcher le visage. Et mordieux, les bavardages incessants me rendaient fou. Bien sûr, la plupart des créatures d'intelligence inférieure

parle trop, mais ces stupides petits monstres semblent prendre un plaisir pervers à bourdonner encore et encore avec leurs bavardages insignifiants. Maintenant que j'y pense, ils ressemblent étrangement à mes étudiants de l'académie de Thay. Edwin

Grouilleux
Petite aberration, chaotic neutre

Classe d'armure 12
PV 7 (2d6)
Vitesse 7,5m ft.

FOR	DEX	CON	IN	SAG	CHA
10(+0)	15 (+2)	10 (+0)	6 (-2)	8 (-1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +4
Résistances aux dégats psychique
Immunité contre les états charmé, terrorisé
Sens vision dans le noir 18m, Perception passive 2
Dangerosité 1/4 (50 XP)

imprudent. Au début de son tour, le Grouilleux peut prendre l'avantage sur tous les jets d'attaque d'arme de mêlée pendant ce tour, mais les jets d'attaque contre lui ont un avantage jusqu'au début de son tour suivant.

Sensibilité à la lumière. Sous une lumière vive, les Grouilleux sont désavantagés sur les jets d'attaque, ainsi que sur les jets de sauvegardes de Sagesse (Perception) qui reposent sur la vue.

S'enfouir . Un Grouilleux gagne l'avantage sur les jets de discrétion s'il utilise une action pour s'enfouir dans la terre.

Actions
Dague. *Attaque d'arme de mêlée:* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible, touché: 4 (1d4 + 2) dégats perforants

Nuée. *Attaque d'arme de mêlée::* +4 pour touché, allonge 1.50m, une cible.La cible est empoigné (évasion DC 10). Tous les Grouilleux à moins de 1,5 m de la cible peut utiliser une réaction pour faire une attaque de dague avec avantage.



Hamadryades

Ces fée naissent lorsque l'arbre d'origine d'une dryade est détruit ou est corrompu par une magie malfaisante. Si la dryade n'est pas tuée, alors elle se dégrade lentement, et au fil des mois, elle devient un hamadryade. Les Hamadryades sont des créatures folles qui cherchent à se venger de tous ceux qui ne sont pas des fey et qui errent dans les parties les plus profondes des bois.

Beauté perdue. Les Hamadryades ne conservent pas la beauté qu'elles avaient avant la tragédie qui leur est arrivée. Leurs bouches se sont volatilisées, et leur rire est à jamais silencieux. Les belles formes féminines pour lesquelles les dryades sont connues se déforment en quelque chose de tranchant et de mortel. Leur peau d'émeraude devient grise et malade, et leur contact est corrompu et venimeux.

Folie. Les Hamadryades se comportent rarement d'une manière qui semble rationnelle. Elles peuvent attaquer vicieusement un intrus, puis disparaître, pour revenir plus tard lorsque leur humeur change. Parfois, elles peuvent aider un groupe d'aventuriers contre des intrus maléfiques, pour se retourner contre les aventuriers une fois que leur ennemi commun est vaincu.

JE NE PEUX PAS BOIRE L'EAU. Mes racines deviennent noires et pourries. Je ne peux pas boire l'eau. Mes feuilles fanent et meurent. Je ne peux pas boire....

—Hamadryade

Hamadryade

Fée de taille moyenne Chaotique neutre

Classe d'armure 12 (16 avec peau d'écorce)
Points de vie 32 (5d8 + 10)
Vitesse 9 mètre

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 0 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)

Compétence Perception +2, discrétion +6
Sens vision dans le noir 18m., Perception passive 12
Langues Sylvestre
Dangerosité 2 (450 XP)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de l'hamadryade est le charisme (DC du jet de sauvegarde contre les sorts 12). elle peut lancer les sorts suivants de façon innée, ne nécessitant aucun composant :

3 /jour chacun : enchevêtrement 1/jour chacun : peau d'écorce, liane agrippeuse, passage sans trace

Résistance à la magie. L'hamadryade est avantager lors de ses jets de sauvegarde contre les les sorts et autres effets magiques.

Communication avec les bêtes et les plantes. Les hamadryades peuvent communiquer avec les bêtes et les plantes comme s'ils parlaient la même langue.

Passage dans les arbres. Une fois à son tour, l'hamadryade peut utiliser 3 mètres de son mouvement pour entrer par magie dans un arbre vivant à sa portée d'allonge et sortir d'un deuxième arbre vivant à moins de 18 mètres du premier arbre, apparaissant dans un espace inoccupé à moins de 1,5 mètres du deuxième arbre. Les deux arbres doivent être de taille G (ou plus grands).

Actions

Attaques multiples. L'hamadryade fait deux attaques de mêlée.
Griffes. Attaque d'armes de mêlée : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. touché : 5 (1d4 + 3) plus 10 (3d6) de dégâts de poison.

Bien sûr, on ne veut jamais faire de mal à un arbre à moins que ce ne soit absolument nécessaire. Malheureusement, dans leur forme naturelle, les dryades ne sont pas d'une grande utilité pour ceux d'entre nous qui sont chargés de protéger la forêt. Les Hamadryades, par contre, font des armes efficaces contre les masses choyées de la civilisation. Peut-être seront-elles guéries une fois que la forêt sera de nouveau prospère, mais pour l'instant, ils serviront de marée de pourriture et de décomposition dans laquelle le nouveau vivant pourra grandir. Après tout, la mort n'est qu'une partie du plan du père Oakfather a pour nous.

FALDORN



Sirene

Les sirènes sont des créatures fey qui vivent le long des récifs et des rochers déchiquetés de la côte de l'épée. Aussi à l'aise à terre que sous les vagues, les sirènes préfèrent rester près du rivage et sortir rarement en eau profonde. Elles sont célèbres pour leurs chants magnifiques, qui attirent souvent les marins vers leur perdition, les amenant à diriger leurs navires vers des hauts-fonds mortels ou à les écraser sur les récifs.

Territorial. Les sirènes vivent ensemble en petites bandes. Ils sont extrêmement territoriaux et tentent d'expulser tout autre humanoïde qui empiète sur leur domaine. Ils utilisent d'abord des moyens non mortels pour convaincre les intrus de partir, mais si ce n'est pas le cas, ils sont prêts à tuer.

Belle Chanson. Les sirènes aiment chanter et utiliser leur musique pour communiquer entre eux. Leurs chansons sont belles et envoûtantes, mais généralement pas magiques. Ce n'est que lorsqu'ils sont en danger qu'ils tissent de la magie dans leurs chansons.

Des guerriers habiles. Les sirènes sont des guerriers mortels qui utilisent leurs compétences pour chasser pour se nourrir et tuer ceux qui pénètrent sur leur territoire. Leurs sinistres dagues sont faits d'os. Ce sont leurs principales armes lorsqu'elles se déplacent sous l'eau. Elles entreposent leurs arcs près du rivage, prêts à être récupérés au besoin.

N'APPROCHE PAS, MORTEL.
Nous chantons pour nos sœurs et nous chantons pour l'océan. Nous ne chantons pas pour vous.

—*Sirene*

Sirene

Fée de taille moyenne, chaotique neutre

Classe d'Armure 14
Points de Vie 36 (8d8)
Vitesse 9 mètres, nage 9 mètres.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)

Compétence Représentation +5, Persuasion +5, Discrétion +6
Sens vision dans le noir 18 mètres Perception passive 10
Langues Commun, Elf, Sylvestre
Dangerosité 3 (700 XP)

Amphibie. La sirène peut respirer l'air et l'eau.

Résistance magique. La sirène a l'avantage contre les sorts et autres effets magiques.

Lanceur de sort inné. La capacité de lancer de sorts de la sirène est le Charisme (sauvegarde des sorts DC 13). Il peut par naturellement lancer les sorts suivants, ne nécessitant aucun composant :
3/jour chacun : couronne du dément, suggestion
1/jour chacun : invisibilité

Actions

Attaques multiples. La sirène fait deux attaques à la dague ou deux attaques à l'arc court.
Dague. Attaque d'arme de mêlée : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. touché : 6 (1d4 + 4) dégât perforant **Arc court**. Attaque d'arme à distance : +6 pour toucher, allonge 24/100 mètres, une cible. touché : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Les marins de l'Esturgeon Foudroyant parlent toujours des chants des sirènes. Je me souviens d'avoir entendu leurs voix porter par les vents marins quand j'avais l'habitude d'aller explorer près des falaises, à l'extérieur de Château-Suif . Je me demande d'où ils venaient.
Les gens disent que tous les épaves de la côte sont la cause des sirènes, mais je parie que ce n'est qu'une bande de marins ivres qui cherchent des excuses pour leur mauvaises capacités de navigation. Il me semble que si vous naviguez autour de la Côte des épées et que vous entendez les sirènes chanter, ça veut juste dire que vous devriez rester à l'écart. Ce n'est pas tant différent qu'une balise de phare, n'est-ce pas ?

— *Imoen*



Seigneur Squelette

Mort-vivant de taille moyenne, Loyal mauvais|

Classe d'Armure18 (armure de plate)
Points de Vie 136 (16d8 + 64)
Vitesse 9mètres.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	12 (+1)	12 (+1)

Vulnérailité aux dégâts contondant magique
Résistance aux dégâts froid, nécrotiques
Immunité contre les dégâts poison; contondant, perforant et tranchant d'attaque non-magique
Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, empoisonné
Sens vision dans le noir 36 mètres, Perception passive 10
Langues toute les langues connu de leur vivant
Dangerosité 9 (5,000 XP)

Aura de Peur. Toute créature hostile au seigneur du squelette qui commence son tour à moins de 6 mètres du seigneur squelette doit effectuer un jet DC 17 Sagesse, sauf si le seigneur du squelette est Incapacité. Lors d'une sauvegarde ratée, la créature est effrayée jusqu'au début de son prochain tour. Si le jet de sauvegarde est réussi, alors la créature est immunisée contre l'Aura de la peur du seigneur squelette pendant les 24 prochaines heures.

Résistance magique. Le seigneur squelette a l'avantage sur les jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques à l'arme du seigneur du squelette sont magiques et obtiennent un avantage de +3 sur les jets d'attaque et de dégâts (inclus dans l'attaque).

Actions

Attaque multiples. Le seigneur squelette fait trois attaques à l'épée à deux mains.

épée à deux mains. Attaque d'arme de mêlée : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. touché: 16 (2d6 + 9) de dégâts tranchant.

Guerrier squelette

Tenus ensemble par une énergie nécromantique, les guerriers squelettes se distinguent par leur grande intelligence et leurs prouesses de combat considérables. Tous les guerriers squelettes conservent la capacité de comprendre les langues qu'ils connaissaient dans la vie, et la plupart d'entre eux sont capables de s'exprimer en contraste frappant avec les squelettes réanimés sans esprit et beaucoup plus communs que les aventuriers rencontrent généralement. Seuls les nécromanciens les plus habiles sont capables d'élever un guerrier squelette, qui sont très prisés pour être utilisés comme gardes du corps et sentinelles.

Les nécromanciens doivent utiliser les restes de guerriers puissants pour créer un guerrier squelette. Même si un mage réussit dans sa tâche, cependant, les créatures sont difficile à contrôler à moins que le mage n'ait le diadème d'or qui contient l'âme du guerrier immortel. Comme d'autres squelettes, les guerriers squelettes résistent à la plupart des formes de dommages, mais ils sont vulnérables au dégâts contondant ; un traumatisme contondant est nécessaire pour briser des os secs. De plus, les guerriers squelettes sont très résistants au effet magique.

Combattre au delà de la mort. Les guerriers squelettes sont créés à partir des restes du grand guerriers et conservent leurs compétences dans la mort. Beaucoup sont d'anciens aventuriers ou d'éminents seigneurs qui sont morts au combat. Les guerriers squelettes manient de grande et effrayante épée à deux mains et portent une armure lourde, souvent ornée, ternie par le temps.

Commandants morts-vivants. Les guerriers squelettes sont des gardiens typiquement solitaires et ne s'associent généralement pas avec d'autres morts-vivants à moins qu'ils ne soient sous le contrôle actif d'un nécromant. Dans de tels cas, un guerrier squelette peut diriger un détachement de nombreux squelettes à l'esprit bête, leur ordonnant d'utiliser des tactiques qui, normalement, défient leur faible compréhension.

Seigneur squelette. Certains guerriers squelettes sont créés en utilisant les restes et les âmes de puissants seigneurs tels que des rois ou d'autres nobles. Ces guerriers squelettes sont plus puissants que les autres de leur espèce et rayonnent une aura de froid et de peur qui peut refroidir le cœur des champions, même les plus courageux.

diadèmes d'âme. Lorsqu'un guerrier squelette est créé, son âme est piégée dans un diadème d'or magique, qui est utilisé pour contrôler la créature. Cet artefact est ce qui lie un guerrier squelette au plan matériel primaire. Les guerriers squelettes sont motivés à récupérer leurs diadème et la plupart de ceux qui réussissent choisissent de détruire les objets, mettant fin à leur existence macabre.

Guerrier Squelette

Mort-vivant de taille moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 18 (armure de plate)
Points de vie 90 (12d8 + 36)
Vitesse 9 mètres.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)

Vulnérailité aux dégâts contondant magique
Résistance aux dégâts froid, nécrotiques
Immunité contre les dégâts poison; contondant, perforant et tranchant d'attaque non-magique
Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, empoisonné
Sens vision dans le noir 36 mètres, Perception passive 10
Langues toute les langues connu de leur vivant
Dangerosité 5 (1,800 XP)

Résistance magique. Le guerrier squelette a l'avantage sur les jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques à l'arme du guerrier squelette sont magiques et bénéficient d'un avantage de +3 aux jets d'attaque et de dégâts (inclus dans l'attaque).

Actions

Attaque multiples. Le guerrier squelette fait deux attaques à l'épée à deux mains.

épée à deux mains. *Attaque d'arme de mêlée :* +9 pour toucher, Allonge 1.5 m, une cible. touché: 13 (2d6 + 6) dégâts tranchant

Contrôle des guerriers squelettes

Une personne portant le diadème d'or d'un guerrier squelette peut utiliser une action pour prendre le contrôle de la créature mort-vivante si elle se trouve à moins de 30 mètres. Ce contrôle est complet et permet au porteur du diadème d'or d'émettre des ordres par un lien télépathique. Le guerrier squelette fera de son mieux pour obéir à des ordres simples tels que "attaquer cette créature" ou "aller là-bas". Si le guerrier squelette ne reçoit aucun ordre, il se défendra tout simplement. Ces mêmes règles s'appliquent aux seigneurs du squelette.

Les squelettes qui marche sont un signe certain qu'un mage maléfique ne fait rien de bon.
Minsc est tout à fait certain que les squelettes devraient dormir dans leurs tombes - et non pas se promener comme s'ils cherchaient des collations de minuit ! Et maintenant vous dites qu'ils ont des couronnes des armure et les épées magiques ?! N'y a-t-il pas d'abîmes dans lesquels le mal ne sombrera pas ?
Et qu'est-ce que le mal y trouve, d'ailleurs ? Boo aimerait savoir !



Araignée Sabre

Les Araignée Sabre sont une sorte d'araignée géante qui parcourt les forêts et les cavernes de Faerûn, marchant sur des jambes qui ressemblent à des lames acérées comme des rasoirs. Ces prédateurs solitaires se déplacent avec une vitesse incroyable et une furtivité surprenante pour leur grande taille. Le corps élégant de l'Araignée Sabre, d'une longueur de 13 mètres, est entouré d'un exosquelette noir durable, qui est recouvert de poils foncés. Bien que leur vue soit mauvaise, les Araignée Sabre localisent leurs proies à l'aide des frémissement des vibrations dans le sol.

Armes naturelles. Les huit pattes d'une araignée Sabre se terminent par d'épaisses plaques chitineuses aux arêtes dentelées. Cependant, ses armes principales sont ses deux pattes avant, qui ressemblent à une paire d'épées courbées massives. Ses victimes sont empalées sur ces membres et amenées assez près pour que l'araignée utilise sa morsure empoisonné. Une fois tuée, sa proie est ensuite découpée en morceaux faciles à manipuler qui peuvent être introduits dans sa gueule , qui est bordée de multiples rangées de crocs.

La mort venu du ciel. Plutôt que de piéger sa nourriture dans une toile pré-construite, les araignées Sabre préfèrent attendre leur proie dans les branches des arbres et sur les parois des cavernes. Malgré leur grande taille, les araignées Sabre conservent la capacité de s'accrocher à la plupart des surfaces, ce qui en fait des grimpeurs adroits. Une fois qu'elle aperçoit sa proie, l'araignée asperge la créature d'une toile de contention et se laisse tomber en étendant ses huit pattes mortelles pour empaler son plat. Lorsqu'elles chassent dans des zones peu propices à cette stratégie, les araignées Sabre traquent et pourchassent leurs proies comme de gros chats et sont capables de sauter en avant jusqu'à 9 mètres, en se lançant avec leurs membres antérieurs.

Nouvelles arrivées. Les araignées Sabre sont originaires des jungles de Mhair sur la péninsule de Chultan dans le sud-ouest de Faerûn. Les marchands drow les amenèrent en Omreterre où elle étaient gardés pour être utilisés au combat sous le contrôle des prêtresses de Lolth. De nombreuses araignées ont depuis échappé à leur enclos et se sont rapidement adaptées à leurs nouvelles maisons souterraines. Ces créatures se sont rapidement répandues dans tout l'Ombreterre avec beaucoup d'entre elles trouvant leur chemin vers la surface.

Araignée-Sabre Male

Bête de grande taille, non-alignée

Classe d'Armure 16 (armure naturelle)
Points de Vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 9 Mètres, escalade 9 mètres.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	4 (-3)

Compétence Discrétion +7
Sens perception des vibrations 18 mètres. Perception Passive 11
Langues -
Dangerosité 3 (700 XP)

Pattes d'araignées. L'araignée peut grimper sur des surfaces difficiles, y compris à l'envers au plafond, sans avoir besoin de faire un test de caractéristique.

Perception sur les toiles. Lorsqu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connaît l'emplacement exact de toute autre créature en contact avec la même toile.

Marche dans les toiles. L'araignée ignore les restrictions de mouvement causées par les toiles d'araignées.

Actions

Attaque Multiples. L'araignée Sabre fait deux attaques avec les pattes avant et une attaque par morsure.
Patte avant. Attaque d'arme de mêlée : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. touché: 10 (2d6 + 3) dégâts perforant.
Morsure. *Attaque d'arme de mêlée:* +5 pour toucher, allonge 1.50 m., une cible. touché: 8 (1d10 + 3) dégâts perforant et la cible doit réussir un jet de sauvegarde DC 11 Constitution, infligeant 18 (4d8) de dégâts de poison sur un test rater, ou la moitié sur un test réussi.

Araignée-Sabre Femelle

Bête de grande taille, non-alignée

Classe d'Armure 16 (armure naturelle)
Points de Vie 60 (8d10 + 16)
Vitesse 9 Mètres, escalade 9 mètres.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	4 (-3)

Compétence Discrétion +7
Sens perception des vibrations 18 mètres. Perception Passive 11
Langues -
Dangerosité 5 (1,800 XP)

Pattes d'araignées. L'araignée peut grimper sur des surfaces difficiles, y compris à l'envers au plafond, sans avoir besoin de faire un test de caractéristique.

Perception sur les toiles. Lorsqu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connaît l'emplacement exact de toute autre créature en contact avec la même toile.

Marche dans les toiles. L'araignée ignore les restrictions de mouvement causées par les toiles d'araignées.

Actions

Attaque Multiples. L'araignée Sabre fait deux attaques avec les pattes avant et une attaque par morsure.

Patte avant.. *Attaque d'arme de mêlée:* +7 pour toucher, allonge 1,50m. une cible. touché: 10 (2d6 + 4) dégâts perforant et 7 (2d6) dégâts de poison.

Morsure. *Attaque d'arme de mêlée:* +7 pour toucher allonge 1.50 m., une cible. touché: 8 (1d10 + 4) dégâts perforant et la cible doit réussir un jet de sauvegarde DC 11 Constitution, infligeant 18 (4d8) de dégâts de poison sur un test rater, ou la moitié sur un test réussi.



Tasloi

Créatures terrestres mais petites comme des gobelins, les taslois vivent en grande partie dans les denses forêts tropicales du sud de la Faerûn. Cependant, des groupes de tasloi se sont dirigés vers le nord vers la côte de l'épée, avec une enclave notable dans le Bois-Manteau . Avec une peau d'un vert éclatant recouverte d'une fine couche de poils noirs grossiers, le tasloi s'intègre parfaitement à leur environnement et seule la faible lueur de leurs yeux dorés, presque félins, trahit leur présence. Bien que généralement moins sophistiqué que les humains, le tasloi peut être très intelligent, utilisant leur nombres supérieurs et des tactiques de meute pour en faire des ennemis étonnamment redoutables.

Habitants des arbres. Tasloi préfère les conditions de faible luminosité des canopées de la jungle et évite complètement la lumière directe du soleil. Dans les régions plus tempérées où le feuillage est clairsemé, comme les forêts de la côte de l'épée, ils limitent en grande partie leurs activités à l'aube et au crépuscule. Grimpeurs experts, les bras longs du tasloi leur permettent de se déplacer rapidement entre les cimes des arbres en sautant des branches et en se balançant des lianes. Les Tasloi sont moins à l'aise sur terre, où ils marchent sur les doigts en adoptant une position accroupie semblable à celle d'un singe.

Créatures sociales. Les Tasloi vivent dans une société tribale peu structurée, se réunissant en bandes qui se composent de plusieurs familles individuelles. Les communautés Tasloi construisent des maisons dans les arbres, entouré par des plates-formes interconnectées loin du sol. Les Tasloi ont une peur profonde d'être seuls, qui est renforcée par les nombreuses superstitions de leur culture. Ils pratiquent une forme d'élevage, élevant des rats géants et d'autres gros animaux nuisibles comme bétail, à la fois pour se nourrir et pour servir de monture. Les Tasloïdes parlent surtout une langue unique à leur espèce, mais certains ont appris à parler une forme différente du Commun. Bien que vicieux, ces opportunistes peuvent être raisonnés dans les bonnes circonstances.

Prédateurs d'embuscades. Bien que le tasloi puisse manger et mange presque n'importe quoi, il a une forte préférence pour la viande fraîche, en particulier celle des humains, des elfes et autres humanoides. On sait qu'ils tirent profit de monstres beaucoup plus redoutables en traquant les itinéraires d'évasion de leur tanière et en attirant des aventuriers déjà blessés dans un piège. Les Tasloi utilise également des tactiques de délit de fuite et d'autres techniques qui tirent profit de leur familiarité avec leurs maisons forestières.

Tasloi

Humanoide de petite taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 13
Points de Vie 5 (2d6 - 2)
Vitesse 7.50m., escalade 7.50m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	9 (-1)	12 (+1)

Compétence Discrétion +5, Perception +1
Sens Vision dans le noir 18m, Perception passive 11
Langues Commun, Sylvestre, Tasloi
Dangerosité 1/4 (50 XP)

Fuite agile. Le tasloi peut faire l'action Désengager ou se Cacher comme action bonus à chacun de ses tours.

Expert en Javelot. Le Tasloi peut utiliser son score de dextérité pour les jets d'attaque et de dégâts avec un javelot, comme si le javelot avait la propriété de la finesse.

Actions

épée courte. *Attaque d'arme de mêlée:* +5 pour toucher, Allonge 1.50 m., une cible. touché: 5 (1d6 + 2) Dégâts Perforant.
Fillet. *Attaque d'arme à distance:*+3 pour toucher, portée 1.5m/4 m,Une grande cible ou une petite créature. touché: La cible est retenue. Une créature peut utiliser son action pour faire un test DC 10 force pour se libérer ou libérer une autre créature dans un filet, mettant fin à l'effet sur un succès. Le fait d'infliger 5 dégâts tranchant au filet (CA 10) libère la cible sans la blesser et détruit le filet.
Javelot. *Attaque d'arme à distance:* +5 pour Toucher, Portée 9/36 m., une cible. touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforant

Tasloi Tireur d'Élite

Humanoide de petite taille, chaotique mauvais

Classe d'armure 13
Points de Vie 15 (6d6 - 6)
Vitesse 7.50m., escalade 7.50m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	9 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)

Compétence Discrétion +5, Perception +1
Sens Vision dans le noir 18m., Perception passive 11
Langues Commun, Sylvestre, Tasloi
Dangerosité 1 (200 XP)

Fuite agile. Le tasloi peut faire l'action Désengager ou se Cacher comme action bonus à chacun de ses tours.

Actions

épée courte. Attaque d'arme de mêlée: +5 pour toucher, Allonge 1.50 m., une cible. touché: 5 (1d6 + 2) Dégâts Perforant.

Sarbacane. Attaque d'arme à distance: : +5 pour toucher, portée 7/30 m, une cible. touché : 4 (1 + 3) dégâts perforant et 7 (2d6) dégâts de poison. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DC 11 ou être empoisonnée pendant une heure.



Loup-garou Alpha

Humanoide(bête, Métamorphe) moyen, chaotique mauvais

Classe d'armure 12 forme humanoide, 13 (armure naturelle) Loup/forme hybride
Points de vie104 (16d8 + 32)
Vitesse 9 mètres. (12 mètres. en forme de loup sanguinaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

Compétence Perception +6
Immunité contre les dégâts contondant, perforant, tranchant infligé par des dégâts non magique qui ne sont pas issue d'armes en Fer
Sens Perception passive 16
Langues Commun (ne peut pas parler sous forme de loup)
Dangerosité 6 (2,300 XP)

MétamorpheLe loup-garou peut utiliser son action pour se transformer en un hybride loup-humanoïde ou en un être humain ou un elfe, ou pour retrouver sa vraie forme, qui est un loup sanguinaire. Ses statistiques, autres que sa CA, sont les mêmes sous chaque forme. L'équipement qu'il porte ou transporte n'est pas transformé. Il reprend sa vraie forme s'il meurt.

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup-garou a l'avantage sur les jet de sauvegarde de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

Tactique de groupe. Le loup-garou a l'avantage sur un jet d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du loup-garou se trouve à moins de 1,5 m de la créature et que l'allié n'est pas neutralisé.

Actions

Attaques Multiples (Forme d'hybride seulement). Le loup-garou fait trois attaques : l'une avec sa morsure et les autre avec ses griffes.

épée Longue (forme humanoïde seulement) Attaque d'arme de mêlée: +8 pour toucher, allonge 1,5mètres., une cible. touché: 10 (1d8 + 5) dégâts tranchant 11 (1d10 + 6) dégâts tranchant si utilisé avec les deux mains.

Morsure (Loup ou forme hybride seulement). *Attaque d'arme de mêlée:* +8 pour toucher, allonge 1.5 mètres., une cible. touché: 12 (2d6 + 5) dégâts perforant. la cible doit réussir un jet de sauvegarde de force DC 15 ou être mis à terre. ***Griffes (forme hybride seulement).*** *Attaque d'arme de mêlée :* +8 pour toucher, allonge 1.5mètres., une cible. touché: 10 (2d4 + 5)dégâts tranchant

Chant de léthargie (forme humanoïde seulement). Le loup-garou joue une mélodie magique sur un instrument. Tous les humanoïdes qui entendre la mélodie dans un rayon de 60 mètres autour doivent réussir un lancer DC 16 sagesse ou être ralentis pendant 10 minutes. Une créature peut relancer son jet de sauvegarde a la fin de chaque tour. Si le jet de sauvegarde est réussi, l'effet s'arrête. Une cible qui a réussit à est immunisée contre la mélodie de ce loup-garou pendant les prochaines 24 heures.

loup-garou

Le Wolfweres est un métamorphe qui a la forme naturelle d'un grand loup, mais qui peut se transformer à volonté en forme hybride humanoïde et bipède. Ces créatures haineuses sont beaucoup plus intelligentes qu'un loup normal et utilisent leur ruse naturelle pour chasser leur proie favorite : les humains. Bien que certains les croient être la source des loups-garous et des loups normaux - et il se peut très bien que ce soit leur origine - les wolfweres sont leur propre espèce, et leur forme de lycanthropie n'est ni une malédiction ni une maladie contagieuse. Tout comme les loups-garous, les wolfweres sont repoussés par l'aconit cependant, ils sont vulnérables au fer plutôt qu'aux armes en argent.

Meute étranges. Bien que certains wolfweres soient solitaires, d'autres choisissent de rester dans des groupes familiaux. Cependant, ils se déplacent le plus souvent en meutes de loups ou de worgs normaux. Les wolfweres sont capables d'influencer et de commander ces bêtes, ce qui les rend beaucoup plus vicieuses et audacieuses. Rarement, un loup-garou peut choisir de se fondre dans la société humaine. Les loup-garous ne s'associent jamais aux loups-garous, car ils partagent une haine mutuelle profonde et s'attaquent l'un l'autre sans provocation.

Myriades de formes. La forme naturelle d'un loup-garou est semblable en taille et en apparence à celle d'un loup sanguinaire. Au combat, ils se transforment généralement en une forme hybride, capable à la fois de mordre et d'utiliser des armes avec ses mains humaines. Pour tromper une proie plus forte, un loup-garou revêt une forme humaine charismatique. Contrairement aux loups-garous, les werewolves n'ont pas de forme humanoïde unique à laquelle revenir. Au lieu de cela, un wolfweres peut se transformer en n'importe quelle forme humanoïde qu'il désire, bien qu'ils choisissent presque universellement ceux avec une grande beauté physique. Les wolfweres ont la capacité de sentir ce que leur proie trouverais séduisante pour mieux les séduire. Le loup-garou a moins de contrôle sur son apparence lorsqu'il se transforme involontairement sous une nouvelle lune, bien qu'il prenne habituellement une forme qu'il a prise récemment.

Une mélodie apaisante. Tandis que dans leurs formes humanoïdes, les wolfweres ont la capacité de chanter une chanson qui induit une léthargie chez leur proie qui est semblable à un sort de lenteur. De nombreux wolfweres jouent d'instruments à cordes et se font passer pour des bardes pour ne pas éveiller les soupçons pendant qu'ils utilisent leurs charmes.

SHHHHHH..... FERMEZ LES YEUX.
Rêvez de la lumière des étoiles ~ Rêvez de curiosités
invisibles ~ et je vous rejoindrai bientôt.
—loup-garou

Les wolfweres sont parmi les prédateurs les plus parfaits du oakfather. glacial, oui, mais il n'y a pas moins sauvage que les monstres qui vivent dans les villes et se disent civilisés.

Faldorn

loup-garou

Humanoide (bête, métamorphe) moyen, chaotique mauvais

Classe d'armure 12 Forme humanoide, 13 (armure naturelle) Loup/Forme hybride
Points de vie 55 (10d8 + 10)
Vitesse 9 mètres. (12 mètres en forme de Loup Sanguinaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	8 (-1)	15 (+2)

Compétence Perception +4
Immunité contres les dégâts: contondant, perforant, tranchant infligé par des dégâts non magique qui ne sont pas issue d'armes en Fer
Sens Perception passive 13
Langues Commun (ne peut pas parler sous forme de loup)
Dangerosité 4 (1,100 XP)

Métamorphe Le loup-garou peut utiliser son action pour se transformer en un hybride loup-humanoïde ou en un être humain ou un elfe, ou pour retrouver sa vraie forme, qui est un loup sanguinaire. Ses statistiques, autres que sa CA, sont les mêmes sous chaque forme. L'équipement qu'il porte ou transporte n'est pas transformé. Il reprend sa vraie forme s'il meurt.

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup-garou a l'avantage sur les jet de sauvegarde de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

Tactique de groupe. Le loup-garou a l'avantage sur un jet d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du loup-garou se trouve à moins de 1,5 m de la créature et que l'allié n'est pas neutralisé.

Actions

Attaques Multiples (Forme d'hybride seulement). Le loup-garou fait deux attaques : l'une avec sa morsure et l'autre avec ses griffes.

épée Longue (forme humanoïde seulement). Attaque d'arme de mêlée: +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. touché : 9 (1d8 + 4) dégâts tranchant ou 10 (1d10 + 5) dégâts tranchants si utilisé avec les deux mains.

Morsure (Loup ou forme hybride seulement). *Attaque d'arme de mêlée* +7 pour toucher, Allonge 1.5mètres., une cible. touché: 11 (2d6 + 4) dégâts perforant la cible doit réussir un jet de sauvegarde de force DC 14 ou être mis à terre.

Griffes (forme hybride seulement). Attaque d'arme de mêlée : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. touché : 9 (2d4 + 4) de dégâts tranchant.

Chant de léthargie (forme humanoïde seulement). Le loup-garou joue une mélodie magique sur un instrument. Tous les humanoïdes qui entendre la mélodie dans un rayon de 60 mètres autour doivent réussir un lancer DC 13 sagesse ou être ralentis pendant 10 minutes. Une créature peut relancer son jet de sauvegarde a la fin de chaque tour. Si le jet de sauvegarde est réussi, l'effet s'arrête. Une cible qui a réussit à est immunisée contre la mélodie de ce loup-garou pendant les prochaines 24 heures.

Annexe D : Personnages

Les PNJ suivants sont les acteurs les plus importants dans les aventure présentée dans ce livre. Certains PNJ sont les alliés des héros, d'autres sont des méchants. Certains joueurs pourraient être intéressés à jouer à l'un de ces PNJ en tant que héros. Si c'est le cas, reportez-vous au chapitre Exécuter l'aventure pour obtenir des conseils sur la façon de remplacer les personnages sélectionnés dans l'histoire.

Les Héros

Coran

Coran est un jeune guerrier/Roublard elfe et qui met à profit ses compétences en tant qu'expert qu'archer . Contrairement à la plupart des elfes, il préfère fortement la vie urbaine cosmopolite des villes dominées par l'homme, comme Baldur, aux forêts vierges. Cependant, la nature adaptable de Coran lui permet de se sentir chez lui presque partout, du moins pour un certain temps.

Originaire du Wealdath, plus largement connu des non-initiés comme la forêt de Tethir, Coran, trouva sa vie idyllique ennuyeuse. Pour échapper à sa monotonie, il est venu à la Porte de Baldur à la recherche de richesse et de pouvoir. Cependant, peu de temps après avoir atteint la Côte des épées, Coran s'est tourné vers le vol pour survivre. premièrement il a volé par nécessité, dans l'intention d'utiliser ses gains mal acquis pour démarrer sa propre entreprise. Mais en vérité, il aime le frisson du banditisme. Il pourrait encore choisir une vie un peu plus honnête sous la forme d'aventures s'il se voyait offrir une série d'aventures lucratives et divertissantes.

Coran est égoïste et négligent, mais pas malveillant. Malgré sa prédilection pour la frivolité, il est aussi de bonne nature et prêt à aider ceux qui sont dans le besoin, prenant position contre la cruauté quand il la rencontre. Par-dessus tout, Coran se considère lui-même comme un romantique et a connu un grand succès en courtisant des hommes et des femmes de toutes races et de toutes provenances. Il n'a pas fallu longtemps pour que l'elfe devienne tristement célèbre à Baldur et dans les environs en tant que coureur de jupons. Depuis son arrivée, il a eu au moins un enfant demi-elf avec une femme mariée. Il passe actuellement la plupart de son temps avec un magicien elfique nommé Xan.

Conseils pour l'interprétation

- - Coran est un coureur éhonté et un adepte de l'utilisation de ses charmes pour se sortir de (et se créer) les ennuis.
- - Coran deviendra rapidement nerveux s'il est forcé de rester inactif trop longtemps.
- - Coran vit pour l'aventure et n'est pas insensible à la recherche de la gloire. Il offre avec empressement ses services quand il s'agit de toute tâche qui promet la gloire et la fortune.

Coran

Humanoïde de taille moyenne (elf), chaotique Bon

Classe d'Armure 17 (Cuir Clouté)
Points de Vie 46 (10d8 + 10)
Vitesse 9 m.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	20 (+5)	12 (+1)	14 (+2)	9 (+0)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +7, Int +6
Compétence Acrobatie +7, Perception +3, Discrétion +7, Survie +3
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues Commun, Elfique, argot des voleurs
Dangerosité 7 (2,900 XP)

Ruse. A chacun de ses tours, Coran peut utiliser une action bonus pour effectuer l'action se précipiter,se désengager ou se cacher.

Déroade. Si Coran est soumis à un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité, il ne subira que la moitié des dégâts si il réussi son jet.

Ascendance féerique. Coran a l'avantage sur les jets de sauvegarde contre le charme, et la magie ne peut pas endormir Coran.

Attaque sournoise (1/Tour) : Coran inflige 14 (4d6) de dégâts supplémentaires lorsqu'il touche une cible avec une attaque à l'arme blanche et qu'il a l'avantage sur le jet d'attaque, ou lorsque la cible est à 1,5 m d'un allié de Coran qui n'est pas frappé d'incapacité et que Coran n'a pas de désavantage sur le jet d'attaque.

Actions

Attaques Multiples Coran fait deux attaques avec son arc long +1 ou son épée longue.

épée-longue *attaque d'arme de mêlée:* +5 pour toucher, Allonge 1.5m., une cible. touché: 6 (1d8 + 2) dégâts perforant.

Arc long. *Attaque d'arme à distance:* +9 pour toucher portée 45/180 m., une cible. touché: 9 (1d6 + 6) dégats perforant.

LE DANGER DE LA TEMPÊTE
EST
préférable à la quiétude du calme.
—Coran



Dynaheir

Dynaheir est membre du Wychlaran, un groupe de puissantes magiciennes qui gouvernent le pays des Rashemen. La raison pour laquelle elle se rend sur la côte de l'épée depuis l'est de Faerûn est en partie à cause du 'dajemma' de son dévoué garde du corps, Minsc. Ce rite de passage est entrepris par de jeunes Rashemi, qui sont chargés d'explorer les terres étrangères et de surmonter les défis qu'ils peuvent y rencontrer. Ses sœurs aînées ont également chargé Dynaheir d'enquêter sur les prophéties d'Alaundo et sur la localisation des rejeton de Bhaal, mais elle reste secrète sur ces motivations.

Les Wychlaran, ou "Sorcières des Rashemen" comme la plupart des étrangers les appellent, sont l'autorité absolue dans cette petite nation du nord-est. Sauf dans de rares circonstances, quiconque désobéit à leurs ordres est mis à mort. Cette punition est généralement infligée par un autre Rashemi plutôt que par la sorcière elle-même. De même, tout non-Wychlaran qui passe à l'intérieur de l'Urlingwood rencontrera bientôt sa fin aux mains des gardiens de la forêt. Cette forêt dense, avec ses liens étroits avec la Féérie, est l'endroit où les Wychlaran font leurs rituels et organisent des réunions.

La plupart des Wychlaran vivent dans la petite ville d'Urling à la périphérie du bois. Même si beaucoup de non-Rashemi considèrent leur règne comme tyrannique, les Wychlaran sont généralement de bonne nature et dévoués à servir leur peuple. Cependant, il y a des exceptions, et certaines sorcières valorisent avant tout leur propre pouvoir.

Tous les enfants de Rashemen sont évalués à un jeune âge pour leur potentiel magique. Cela inclut même les enfants qui ne sont pas originaires de Rashemen. Dynaheir était l'une de ces enfants car elle était la fille d'un esclave Mulhorandi libéré de Thay. Des jeunes femmes douées sont formées pour devenir Wychlaran et chargées de protéger les Rashemen des menaces extérieures, telles que les Magicien Rouges de Thay. En revanche, leurs pairs masculins sont intronisés dans les vremyonni (" les Anciens "), où ils aident le Wychlaran en apprenant les arts de la création d'objets magiques et de sorts.

Les Wychlaran sont célèbres pour porter des masques fabriqués par les vremyonni. Ils les portent au combat et en voyageant à l'intérieur de Rashemen. D'autre part, les rares sorcière qui voyage à l'étranger, comme Dynaheir, préfère éviter d'attirer l'attention sur elle. Elle est plus vulnérable au-delà de ses frontières, et Thay a des agents et des assassins dispersés à travers Faerûn.

Dynaheir se spécialise en magie de l'école de l'évocation. Bien qu'il s'agisse d'un mage assez puissant à tous points de vue, Dynaheir est encore plus formidable au sein de Rashemen. Là, elle et ses camarades sorcières puisent dans le pouvoir brut de la terre et de ses esprits. Malgré son statut élevé et ses puissantes capacités magiques, Dynaheir est jeune et relativement inexpérimentée par rapport au monde extérieur à Rashemen. Elle prend vraiment soin de Minsc et l'apprécie, mais elle s'irrite de sa surprotection. Elle a aussi une aversion intense pour Boo, le compagnon hamster de Minsc, à cause de l'habitude malsaine du guerrier de laisser le rongeur ramper à l'intérieur de son armure. Elle s'inquiète aussi de l'état mental de Minsc à chaque nouvelle blessure à la tête, il semble parler au hamster plus souvent.

Dynaheir

Humanoide de taille moyenne(humaine), Loyal Bon

Classe d'Armure 14 (armure de mage)
Points de vie 75 (10d8 + 30)
Vitesse 9 m.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Int +6, Sag +5
Compétence Arcanes +6, Histoire +6, perspicacité +6
Sens Perception passive 12
Langues Commun, Céleste, Draconique, Primordial
Dangerosité 7 (2,900 XP)

Façonneur de sorts. Lorsque Dynaheir jette un sort qui affecte d'autres créatures qu'elle peut voir, elle peut choisir autant de créatures qu'elle le souhaite et ces créatures réussirons automatiquement leurs jets de sauvegarde contre le sort et ne subiront aucun dommage s'ils subiraient normalement un demi-dommage lors d'un jet réussi.
Incantation. Dynaheir est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa capacité à lancer des sorts est l'Intelligence sauvegarde DC 14, +6 pour touché avec des sorts d'attaques). Dynaheir a préparé les sorts de magicien suivants :
Tours de magie (à volonté) : trait de feu, lumière, rayon de givre
1er niveau (4 emplacements) : mains brûlantes, armure mage, projectile magique
2ème niveau (3 emplacements) : immobiliser un humanoide, image miroir, briser
3ème niveau (3 emplacements) : contresort, boule de feu, éclair
4e niveau (3 emplacements) : tempête de grêle, invisibilité supérieure
5ème niveau (2 emplacements) : main de bigby, cône de froid

Actions

Dague. *attaque d'arme de mêlée:* +4 pour touché, allonge 1.5m., une cible. touché: 3 (1d4+4) dégâts perforant.

Conseils d'intérpretation

- Dynaheir est confiente, sûr d'elle, déterminé. Elle a une grande confiance en ses propres capacités.
- En plus de son accent Rashemi, le discours de Dynaheir se distingue par le fait qu'elle a appris une version légèrement archaïque et trop formelle de Commun, utilisant "thy", "thee" et "thou".
- Bien que non malveillante, Dynaheir offre son opinion avec une honnêteté brutale que d'autre pourrait trouvé grossier.

tu es gentil d'offrir ta protection,
mais je n'en ai pas besoin, parce
que...
mes pouvoirs ne sont pas inférieurs
aux tiens.
—Dynaheir



Imoen

Imoen est une jeune roulard joyeux qui est originaire de la côte des l'épée. Bien qu'apparemment insouciante et optimiste, sa vie a commencé par une tragédie, puisque sa mère est morte pendant l'accouchement. N'ayant pas d'autre famille, elle a été confiée aux soins de son père adoptif, Winthrop, qu'elle appelle affectueusement " Vieux Puffguts ", Le duo a finalement déménagé à la forteresse de la bibliothèque de Château-Suif quand Imoen avait 10 ans. Winthrop devint propriétaire de l'unique auberge et magasin de Château-Suif , qu'Imoen aida à gérer. La gaîté de Winthrop a déteint sur sa fille adoptive, et leur attitude enjouée contraste avec celle des moines à l'esprit sérieux qui s'occupaient de la grande bibliothèque.

Les jours d'aventure d'Imoen ont commencé quand elle a secrètement suivi son professeur, Gorion, hors de Château-Suif. Gorion tentait de protéger son pupille - un enfant de Bhaal qui avait été pris pour cible par des assassins. A la fin, Gorion fut tué par un autre rejeton de Bhaals nommé Sarevok. Après avoir été témoin du meurtre du vieux sage, Imoen décida de suivre son pupille, qui avait été son ami d'enfance à Château-Suif .

Imoen s'était formée à de nombreuses compétences utiles qui se sont avérées inestimables dans leurs voyages ultérieurs. Naturellement curieuse, elle a appris à crocheter les serrures et à se faufiler discrètement pour pouvoir se déplacer librement dans les parties interdites de Château-Suif . Aucun secret n'a jamais été à l'abri d'elle. De même, le jeu du vol à la tire des moines de la bibliothèque s'est avéré avoir de nombreuses applications pratiques dans les rues bondées de Baldur.

Malgré les nombreux dangers auxquels elle est confrontée depuis qu'elle a quitté Château-Suif , Imoen a réussi à maintenir son optimisme. Elle est amicale et facile à vivre, et elle tolère même d'enfreindre un peu la loi quand cela accélère les choses. Elle se fâche et s'impatiente seulement face aux actes de injustifiablement méchants ou égoiste. Par conséquent, Imoen s'entend bien avec presque tous ceux qu'elle rencontre, humains ou non.

Imoen tient les Ménestrels en haute estime, grâce à ses expériences avec Gorion, Jaheira et Khalid. Elle a envisagé de se joindre à l'organisation. Elle a récemment commencé à se tourner vers l'étude des arts occultes, et elle est maintenant une apprentie magicienne avec une série de sorts utiles à son goût.

A son insu, Imoen est l'un des descendants de Bhaal, comme Gorion. Son innocence et sa bonne humeur sont probablement responsables de la suppression de l'influence du dieu malveillant.

J'ai TOUJOURS TOUJOURS voulu être l'une des méchantes sorcières dans Les contes de Winthrop. elles étaient belle et terrible ! Regarde, je vais me tortiller les cheveux et te regarder fixement.
C'est ressemblant, n'est-ce pas ?

—Imoen

Conseils d'intérpretation

- - Avec son tempérament extrêmement amical, Imoen a tendance à préférer la diplomatie aux combat.
- - Imoen est enclin à agir de manière espiègle afin de détendre les choses. Elle taquine ceux qu'elle aime le plus.
- - Imoen est animé par une curiosité insatiable. Elle pose autant de questions que possible, surtout lorsqu'elle rencontre quelqu'un pour la première fois

Imoen

Humanoide de taille moyenne (humaine), neutre Bon

Classe d'Armure16 (Cuir Clouté)
Points de Vie 66 (10d8 + 30)
Vitesse 9 m.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	11 (+0)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +7, Int +6
Compétence Acrobatie +7, Athlétisme +8, Perception +3, discrétion+7
Sens Perception passive 13
Langues Commun, Argot voleur
Dangerosité 7 (2,900 XP)

Ruse. A chacun de ses tours, Coran peut utiliser une action bonus pour effectuer l'action se précipiter,se désengager ou se cacher.

Dérobade. Si Imoen est soumis à un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité, il ne subira que la moitié des dégâts si il réussi son jet.

Attaque sournoise (1/Tour) : Imoen inflige 14 (4d6) de dégâts supplémentaires lorsqu'il touche une cible avec une attaque à l'arme blanche et qu'il a l'avantage sur le jet d'attaque, ou lorsque la cible est à 1,5 m d'un allié de Imoen qui n'est pas frappé d'incapacité et que Coran n'a pas de désavantage sur le jet d'attaque.

Incantation. Imoen est un lanceur de sorts de 1er niveau. Sa capacité à lancer des sorts est l'Intelligence (sauvegarde des sorts DC 14, +4 pour touché avec des sorts d'attaques). Imoen a préparé les sorts suivant:

Tours de magie (a volonté): *trait de feu, réparation, prestidigitation*

1st level (2 emplacement): *Mains brûlante, déguisement, bouclier*

Actions

attaques multiples. Imoen fait deux attaques avec son épée courte.

épée courte . *attaque d'arme de mêlée:* +7 tpour toudcher, allonge 1.5m., une cible. touché: 7 (1d6 + 4) dégâts perforant



Jaheira

Jaheira est une druide demi-elf possédant à la fois de puissante capacité magique et guerrière. Elle s'est d'abord rendue sur la côte de l'épée avec Khalid, son mari et son collègue Ménestrels, pour enquêter sur la crise du fer de 1368 DR au nom de l'organisation secrète. Bien que dure et quelque peu abrasive, Jaheira est Extrêmement loyal envers ceux qu'elle respecte.

Né dans une noble famille téthyrienne fidèle au Roi Alemander, JJaheira a perdu ses parents à un jeune âge lorsqu'ils ont été tués par une foule pendant la violente guerre civile du pays. Elle aurait connu le même sort si un serviteur ne l'avait pas sauvée en la faisant sortir clandestinement du château. Le hasard a conduit le couple à trouvé un groupe de druides dans la forêt voisine. Les druides ont recueilli Jaheira et l'ont élevée.Contrairement à Khalid, son partenaire au cœur tendre, Jaheira est vraiment neutre dans son alignement. Sa préoccupation première est de maintenir l'équilibre entre tous les extrêmes et de promouvoir l'harmonie à Faerûn. Loin d'être détachée du monde, elle est convaincue qu'un véritable équilibre et la protection de la nature ne peuvent être atteints que par une action décisive. Lorsqu'elle n'a pas d'autre choix, cependant, Jaheira préfère fortement favoriser le bien plutôt que le mal. Cela la met souvent en désaccord avec toute personne dont elle considère les motifs comme nuisibles ou égoïste. De même, le statut de Ménestrel de Jaheira l'oblige souvent à se entrer en conflits avec des agents Zhentarim.

Interrogée sur ce qu'elle pense du bien et du mal, Jaheira parle en termes pragmatiques : les individus extrêmement égoïste peuvent parfois promouvoir l'équilibre, mais le plus souvent ils sont simplement perturbant. D'un autre côté, les actions désintéressées favorisent rarement le chaos. En vérité, Jaheira rationalise peut-être ses propres choix - aux final, elle a un faible pour les lâches au bon cœur comme Khalid, même si elle trouve son idéalisme, tendre et peu pratique.

Bien qu'ils soient tous les deux des Ménestrels demi-elf, Jaheira et Khalid sont complètement opposés. Plutôt que de provoquer des querelles entre le couple, ces personnalités contrastées se complètent. La nature énergique et proactive de Jaheira aide à pousser Khalid, plus timide, à agir. De même, la sensibilité de Khalid tempère sa fureur jusqu'à un certain point. Son em-pathie pleine de tact aide souvent à résoudre les conflits créés par la nature impertinente et insensée de Jaheira.

Conseils d'intérpretation

- - Jaheira est têtue. Une fois qu'elle a pris sa décision, il est très peu probable qu'elle la change, à moins d'avoir une très bonne raison de le faire.
- - La langue bien pendue de Jaheira peut être utilisée pour ajouter de la comédie et/ou de la tension aux rencontres sociales. Lorsqu'elle s'engage dans la diplomatie, elle est plus susceptible d'agraver les conflits que de les résoudre.
- - Bien qu'elle préfère la nature et n'aime pas les environnements urbains, Jaheira est aussi très mondaine et peut naviguer dans les villes avec aisance si elle le doit...

Jaheira

Humanoide de taille moyenne (demi-elf), neutre

Classe d'Armure 16 (Cuirasse)
Points de Vie 75 (10d8 + 30)
Vitesse 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Int +3, Wis +5
Compétence Dressage, Survie +5
Senses Darkvision 60 Ft., passive Perception 15
Languages Common, Druidic, Elvish
Challenge 7 (2,900 XP)

Ascendance féerique. Jaheira a l'avantage sur les jets de sauvegarde contre le charme, et la magie ne peut pas endormir Jaheira.
Incantation. Jaheira est une lanceuse de sort de niveau 5. Sa capacité à lancer des sorts est Sagesse (sauvegarde DC 13, +5 pour toucher avec des sorts d'attaques). Jaheira a préparé les sorts de druides suivants :
tour de magie (a volonté): *druidisme, réparation,bouffé de poison, produire une flamme*
1er niveau (4 emplacements) : soins des blessures, enchevêtrement, lueur féerique
2ème niveau (3 emplacements) : sens animal,immobiliser un humanoide
3ème niveau (3 emplacements) : invoquer des animaux, respiration aquatique

Actions

Attaques multiples. Jaheira fait deux attaques en mêlée avec son Bâton +2.

Bâton +2. *attaque d'arme de mêlée:* +7 pour toucher, allonge 1.5m., une cible, touché: 7 (1d6 + 4) dégâts contondant

NOUS DEVONS PROTÉGER L'équilibre de la nature, car elle donne et prend la vie selon ses besoins. En d'autres termes, tenez-vous droit et arrêtez de vous plaindre ! *—Jaheira*



Khalid

Khalid est un guerrier demi-elf des Ménestrels qui est entièrement dévoué à sa femme, Jaheira. Comme elle, Khalid était

envoyé sur la côte de l'épée au nom des Ménestrels pour enquêter sur la crise du fer. Lui et Jaheira avaient l'intention de rencontrer un autre agent Ménestrels, le sage Gorion, à l'auberge du Brasamical. Malheureusement, Gorion a été intercepter le long de la Voie du Lion et tué par le Rejeton de Bhaal Sarevok Anchev. C'était dévastateur pour le couple, car Gorion était un ami proche. Ils ont ensuite aidé le pupille de Gorion dans sa quête pour vaincre Sarevok.

Avant de rejoindre les Ménestrels, Khalid a passé la majeure partie de sa vie à Calimshan. Fils d'un père marchand riche et indifférent qui favorisait ouvertement ses demi-frères, le timide jeune Khalid se lança dans son entraînement martial et rejoignit la milice de la ville. Le temps qu'il a passé parmi les autres soldats a contribué à forger en lui un fort sentiment de Calimshan est l'une des trois nations qui composent les Terres d'Intrigue le long de la côte sud-ouest de Faerûn, les deux autres étant Amn et Tethyr. Les trois nations ont en commun d'être largement basées sur le commerce et de s'être développées à partir de civilisations anciennes. La proximité de Calimshan avec la mer Brillante facilite son commerce florissant avec des endroits exotiques, tels que Chult et le Shaar. La société Calimshan ne valorise pas la richesse mais plutôt le style de vie confortable qu'elle procure. Ainsi, les riches aventuriers et les marchands ambulants ne sont guère mieux vus que les mendiants par les Calishites aisés. La décision de Khalid d'adopter le mode de vie nomade et souvent austère d'un agent de Ménestrels démontre un dévouement intense aux forces du bien.

Khalid est timide, réservé et anxieux, ayant une forte préférence pour le tact dans les situations sociales. Il évite la confrontation chaque fois que c'est possible, bien qu'il devienne extrêmement mal à l'aise en compagnie de ceux qu'il trouve moralement répugnants. Son calme et son manque

de la confiance en soi amènent certains à supposer (à tort) que Khalid est dépourvu d'intelligence. Cependant, son intellect est en fait égal à sa grande force physique. Il n'a tout simplement pas l'assurance qui l'encouragerait autrement à utiliser son esprit comme une arme.

Conseils d'intérpretation

- - Khalid a un bégaiement distinct qui devient plus prononcé dans les situations stressantes.
- - D'une gentillesse inébranlable, Khalid maintient la civilité même face à l'insulte la plus grave qui lui est faite. Il protestera contre les insultes dirigées contre sa femme, mais seulement dans les termes les plus polis que la chevalerie exigerait.
- - Malgré son dévouement à la justice, Khalid a aussi un côté lâche et peut choisir de courir lorsqu'il fait face à ce qui semble être une mort certaine.

Khalid

humanoide de taille moyenne (demi-elf), neutre Bon

Classe d'Armure 19 demi-plate, bouclier)
Points de Vie 90 (12d8 + 36)
Vitesse 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	9 (+0)

Jets de sauvegarde For +5, Con +6
Compétence Athlétisme +8, Survie +3
Sens Perception passive 10
Langues Commun, Efique
Dangerosité 7 (2,900 XP)

Second Souffle. En action bonus, Khalid peut récupérer 15 points de Vie.

Protection. Lorsqu'une créature que Khalid peut voir attaquer une cible autre que lui qui se trouve à moins de 1.5m, Khalid peut utiliser sa réaction pour imposer un désavantage sur le jet d'attaque. Khalid doit porter un bouclier.

Actions

Attaques Multiples. Khalid fait deux attaques au cimeterre ou deux attaques à l'arc court.

Cimettere. *attaque d'arme de mêlée:* +6 pour toucher, allonge 1.5m, une cible. touché: 6 (1d6 + 3) dégâts tranchant

Arc court. *Attaque d'arme à distance:* +6 pour toucher, portée 25/100 m., une cible. touché: 6 (1d6 + 3) dégâts perforant

S'IL VOUS PLAÎT, S'IL VOUS PLAÎT, NE SOUMETTONS PAS à la violence. Nous pouvons certainement arriver à une compréhension mutuelle ? Après tout, il est tard et je suis allergique au noir.

—*Khalid*



Minsc

Minsc est un guerrier berserker de la nation des Rashemen en Extrême-Orient, bien qu'il parle aux animaux ses compétences en tant que chasseur et traqueur sont bien réel. Il est venu sur la côte de l'épée à l'origine pour un Dejemma - un voyage rituel vers la maturité - comme le garde du corps d'une jeune Wychlaran nommé Dynaheir. Il espère qu'à l'issue de son dejemma, les portes de l'honorable Loge du Dragon de Glace Berseker lui seront ouvertes.

Minsc n'a pas une forte emprise sur la réalité, comme le prouve sa dépendance (et sa profonde amitié) avec son compagnon animal " Boo ", une créature qu'il prétend être un hamster géant miniature de l'espace. Apparemment, de telles choses existent quelque part dans les confins des royaumes, mais dans ce cas, Minsc a sûrement reçu trop de coups à la tête.

Rashemen, la terre d'où vient Minsc, est entourée de montagnes, de vastes lacs et de rivières glacées. Alors que la nation est techniquement gouvernée par un roi, le vrai pouvoir est entre les mains des Wychlaran (" vieilles femmes sages "). Ces puissantes sorcières décident qui sera roi, et elles peuvent le remplacer quand elles le jugent nécessaire. Plus important encore, les sorcières sont la principale défense contre les puissantes magies des Magiciens Rouges de Thay. L'éducation de Minsc dans cet environnement l'a rendu subordonné à sa Wychalarn moins expérimenté, Dynaheir. Il lui a également inculqué une haine ardente pour tout ce qui est associé aux Magiciens Rouges.

Minsc a une vision très simpliste du monde et est souvent prompt à décider si quelqu'un est mauvais ou non et doit être attaqué. Heureusement, il est aussi gentil par nature et déterminé à être un héros à tout prix. Il est également quelque peu instable et est enclin à entrer dans une rage pour des détails et des inconvénients mineurs.

Minsc n'est jamais plus à la maison que lorsqu'il est à l'aventure avec ses camarades. Il prend un immense plaisir à écraser le mal sous ses bottes, qu'il s'agisse de fracasser une taverne pleine de méchants fripouilles ou de pénétrer au fond des cachots les plus sombres pour frapper des monstruosités hideuses. Il tire un plaisir innocent et contagieux d'actes d'héroïsme téméraire.

Conseils d'intérpretation

- Minsc est dévoué à Dynaheir et suit son exemple en toutes choses. Il la surprotège aussi.
- Minsc porte des jugements rapides sur le caractère de tous ceux qu'il rencontre, et ses jugements sont souvent extrêmement précis, en dépit de sa faible intelligence.
- Minsc a un tempérament soupe au lait. Il n'a aucune tolérance pour le mal, quel qu'il soit.
- Minsc demande souvent conseil à son hamster **Boo**, et il encourage les autres à faire de même. Beaucoup de ses meilleures idées semblent venir du rongeur.

Minsc

Humanoide de taille moyenne (humain), neutre Bon

Classe d'Armure 16 (armure d'écaille)
Points de Vie 104 (16d8 + 32)
Vitesse 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	6 (-2)	10 (+0)

Jets de sauvegarde For+8, Dex +5
Compétences Athlétisme +8, Survie +3
Sens Perception passive 8
Langues Commun, Rashemi
Dangerosité 7 (2,900 XP)

Insouciant. Au début de son tour, Minsc peut prendre l'avantage sur tous les jets d'attaque d'armes de mêlée pendant ce tour, mais les jets d'attaque contre Minsc ont l'avantage jusqu'au début de son tour suivant.

Brute. Une arme de mêlée inflige un dé supplémentaire de ses dégâts lorsque Minsc frappe avec elle (inclus dans l'attaque).

Indomptable (3/jour). Minsc peut relancer un jet de sauvegarde s'il échoue. Il doit utiliser le nouveau lancer.

Actions

Attaques Multiples Minsc fait deux attaques de corps à corps.

épée à deux mains. *attaque d'arme de mêlée:* +8 pour toucher, allonge 1.5m, une cible. touché: 15 (3d6 + 5) dégâts perforant

COURAGE, amitié, ET le son de l'acier sur l'acier ! C'est l'objet de toutes les grandes aventures. La lutte pour la justice est un travail dur et difficile, mais quand les temps sont durs, les durs deviennent des hamsters ! Pas vrai, Boo ?

—Minsc



Xan

Xan est un magicien elfes spécialisé dans l'école de l'enchantement. Il est également membre des Greycloaks d'Evereska, un groupe qui fait office d'enquêteurs,et de forces de l'ordre de la ville-état elfique secrète. Bien que la justice et l'ordre soient importants pour lui, l'attitude perpétuellement apathique et pessimiste de Xan suggère le contraire. Xan a beaucoup de respect pour la plupart des autres lanceurs de sorts, en particulier ceux qui utilisent leurs pouvoirs pour faire le bien - bien qu'il reste sceptique à l'égard de tels efforts.

Xan

Humanoide de taille moyenne(elf), Loyal neutre

Classe d'Armure 17 (armure de mage, lame de lune)
Points de Vie 45 (10d8)
Vitesse 6 cases.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Résistance au dégâts Feu (lame de lune)
Jets de sauvegarde Int +6, Sag +5
Compétence Arcane+6, Histoire +6, Perception +5
Sens Perception passive 15
Langues Commun, Elfique, Sylvain
Dangerosité 7 (2,900 XP)

Ascendance féerique. Xan a l'avantage sur les jets de sauvegarde contre le charme, et la magie ne peut pas endormir Xan.
Chant de lame. Xan peut utiliser une action bonus pour commencer un Chant de lame. En utilisant les lames, sa vitesse de base augmente jusqu'à 12m, et il gagne un bonus de +3 à tous les tests de concentration.
Incantation. Xan est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa capacité à lancer des sorts est l'Intelligence (sauf DC 14, +6 pour toucher avec des des sorts d'attaques). Xan a préparé les sorts de magicien suivants :
Tour de magie (à volonté) : amis, main de mage, message
1er niveau (4 emplacements) : charme-personne, armure du mage, bouclier.
2ème niveau (3 emplacements) : immobiliser un humanoide, image miroir, suggestion 3ème niveau (3 emplacements) : contresort, hâte
4ème niveau (3 emplacements) : dominer une bête, invisibilité supérieure

Actions

Attaque Multiple. Xan fait deux attaques en mêlée avec sa lame de lune.

Lame de Lune. *attaque d'arme de mêlée:* +9 pour toucher, allonge 1.5m, une cible. touché: 10 (1d8 + 6) dégâts tranchant, ou 11 (1d10 + 6) si utilisé avec deux mains.

Xan a récemment été envoyé sur la côte de l'épée afin d'enquêter sur la crise du fer et les troubles politiques qui y sont associés. En raison de la proximité d'Evereska à Baldur, les Graycloaks craignaient que leur ville ne soit affectée par la crise. Pendant son séjour à Nashkel, Xan a été emprisonné par l'adorateur de Cyric Mulahey, qui était responsable de la corruption de l'approvisionnement en minerai de fer de la ville minière. Il a finalement été secouru par un groupe d'aventuriers dirigé par le pupille de Gorion, et il a voyagé avec eux pour un temps.

Xan manie une lame de lune forgée par les forgerons de Myth Drannor. Chaque lame de lune est unique, celle de Xan prend la forme d'une épée-longue dont émane des flammes magique bleu. Bien que de telles armes soient normalement transmises le long des lignées de sang elfique, son épée semble lier à lui.

La maison de Xan à Evereska est l'une des plus grandes enclaves elfes de Faerûn, sa population n'est dépassée que par celle de l'île d'Evermeet. Son nom signifie "maison forteresse" en Elfique.

Evereska est restée cachée dans le centre ouest depuis des millénaires. Ce secret est la principale raison pour laquelle la ville reste l'une des dernières grandes enclaves elfes du Nord, alors que la plupart des autres sont tombées aux mains d'étrangers. Pour cette raison, Evereska est parfois appelée la Dernière Cité. Les elfes d'Evereska travaillent fréquemment avec les Ménestrels. Par conséquent, la plupart du petit nombre d'humains qui sont entrés dans la ville - ou qui en connaissent même l'existence - appartiennent à cette organisation.

Conseils d'intérpretation

- Xan maintient un état dépressif et pessimiste et fait rarement preuve de positivité.
- Malgré son comportement sombre, Xan peut être très persuasif. Il assurera la médiation des conflits au sein du
- groupe. Xan a un sens de l'humour sec et sarcastique. Bien qu'il ne soit généralement pas conflictuel, ses paroles acerbes lui causent souvent des ennuis.

NE VOUS POUVEZ PAS VOIR QUE NOTRE quête est vaine ? Peut-être devrais-je énumérer toutes les raisons pour lesquelles nous sommes condamnés. Mettez-vous à l'aise, ça peut prendre du temps.

—Xan



Les méchants

Edwin

A bien des égards, Edwin Odesseiron est un archétype du Magicien Rouge, un mage de conjuration extrêmement arrogant qui vient de la nation orientale de Thay. Il s'est d'abord rendu à l'ouest, sur la côte de l'épée, pour tuer la Rashemi Wychlaran Dynaheir, sous les ordres de ses supérieurs, les Magiciens rouges. Il se trouve aussi qu'il la méprise, et le sentiment est réciproque.

Malgré son intelligence indubitablement élevée, Edwin semble manquer de bon sens. Par conséquent, ses grands projets et ses prises de pouvoir sont généralement anéantis par sa propre orgueil et son ego à courte vue.

Edwin traite presque universellement les autres avec dédain, en insultant ouvertement les "inférieur". Autant Edwin déteste ceux qu'il considère comme ses inférieurs, autant il ne s'entend pas avec ses supérieurs. (Sa jalousie pour le légendaire sorcier Elminster Aumar est particulièrement virulente.) Ainsi, même dans les rares cas où Edwin fait de son mieux pour plaire à ses supérieur et puissant allié potentiel, il parvient encore à formuler ses mots avec les piques plus subtiles.

Le projet actuel d'Edwin implique le célèbre magasin de magie connu sous le nom de Bazar magique. Edwin a kidnappé le propriétaire de cet établissement, Halbazzer Drin. Il s'est associé à un redoutable doppelganger, qui s'est fait passer pour Halbazzer afin de maintenir les apparences dans le magasin. Edwin a étudié les individus riches et puissants qui fréquentent le Bazar magique. Il garde la trace de ces futures victimes potentielles grâce à sa magie de divination. Il a également suivi les activités des Zhentarim et des Ménestrels. Lui aussi s'intéresse aux secrets magiques qui pourraient être pillés sur les ruines du Trône de Fer.

Conseils d'intérpretation

- - Edwin raconte souvent à haute voix ses pensées perfides, apparemment sans savoir que les autres peuvent l'entendre.
- - Edwin est entièrement motivé par la fierté, l'intérêt personnel et la soif de pouvoir. Il se vante comme un super-vilain.
- - En raison de son arrogance, Edwin a l'habitude de sous-estimer sérieusement ses ennemis.

Edwin

Humanoide de taille moyenne (humain), Loyal mauvais

Classe d'Armure 13 (Armure de mage)
Points de Vie 75 (10d8 + 30)
Vitesse 6 cases.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (+0)	10 (+0)	16 (+3)	18 (+4)	9 (+0)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Int +7, Sag +3
Compétence Arcane +7, Histoire +7
Sens Perception passive 10 **Langues** Commun, Elfique, Infernal
Dangerosité 7 (2,900 XP)

Conjuration Concentrée. Alors qu'Edwin se concentre sur un sort de conjuration, sa concentration ne peut pas être brisée à la suite d'un dommage..

Incantation. Edwin est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa capacité de lancer des sorts est l'Intelligence (sauvegarde DC 15, +7 pour toucher avec des des sorts d'attaques). Edwin a préparé les sorts de magicien suivants :

Tour de magie (à volonté) : aspersion d'acide, main de mage, bouffée de poison 1er niveau (4 emplacements) : armure de mage, bouclier, serviteur invisibles

2ème niveau (3 emplacements) : nuée de dagues, pas brumeux, toile d'araignée

3ème niveau (3 emplacements) : contr sort, nuage puant

4ème niveau (3 emplacements) : invoquer des élémentaires mineurs, tentacules noir d'evard

5ème niveau (2 emplacements) : Nuage Mortel, invoquer un élémentaire

6ème niveau (1 emplacement) : portail magique, contingence

Actions

Dague *attaque d'arme de mêlée:* +3pour toucher, allonge 1.5 m., une cible. touché: 2 (1d4) Dégâts perforant.

Appeler les molosses infernals (1/jour). Edwin convoque par magie trois **molosses infernal**. Les chiens de l'enfer appelés apparaissent dans un espace inoccupé à moins de 18m de leur invocateur, et agissent en tant qu'alliés de ce dernier. Ils restent 10 minutes, jusqu'à ce qu'ils meurent ou jusqu'à l'invocateur meurent ou jusqu'à ce qu'il les révoque avec une action.

PEUT-ETRE QUE JE SOUFFRIRAI DE VOTRE compagnie pour quelques jours de plus. (Ha ! L'imbécile ne se doute de rien.)

—Edwin



Faldorn

Faldorn est une druide humaine qui vit actuellement dans le Bois-Manteau. Sa vie d'aventurière a commencé il n'y a pas si longtemps, lorsqu'elle a décidé de mettre un terme aux activités minières du Trône de Fer dans sa forêt. Faldorn appartient à une secte militante appelée les druides de l'ombre, qui croient en l'utilisation de la violence et autres tactiques extrêmes pour protéger la nature. Cependant, comme la plupart des druides, Faldorn vénère le dieu Silvanus, qu'elle appelle "Oak Father". Elle possède un affinité pour tous les animaux de la forêt, mais elle a un lien spécial avec les loups.

Faldorn est né dans l'une des tribus barbares Black Raven Uthgardt du Nord. Bien qu'elle ne soit pas certaine de ses origines, sa tribu résidait probablement dans la colonne vertébrale du monde, une chaîne de montagnes glaciale dans le nord-ouest de Faerûn. Enfant, Faldorn fut offert a une une enclave de druides de l'ombre et fut intronisé plus tard dans leurs rangs. Ne connaissant aucune autre famille, elle est devenue une fervente adepte de la nature, suivant les principes stricts des druides de l'Ombre. Récemment, ses aînés druides de l'ombre l'ont envoyée vivre sur la côte de l'épée pour tester son dévouement et contrecarrer l'expansion de la Porte de Baldur dans la nature environnante.

En tant que druide de l'ombre, Faldorn croit en la récupération agressive dela civilisation par la nature par des moyens violents. Cela contraste avec la plupart des autres druides, qui ont tendance à croire au maintien de l'équilibre existant. En conséquence, Faldorn se heurte à des druides qui n'ont pas les mêmes opinions, y compris Jaheira.

Conseil d'interpetation

- - Faldorn est prête à donner sa vie pour servir et protéger la nature.
- - Bien que fanatique, Faldorn est étonnamment aimable et passive dans son discours. Elle préfère démontrer ses principes par des actions plutôt que par des mots.
- - Faldorn ne hait pas l'humanité dans son ensemble et n'éprouve aucune mauvaise volonté envers ceux qui sont également prêts à vivre selon sa vision d'harmonie avec la nature.

LA NATURE DEVORE CE QUI se montre une proie facile pour elle. C'est la justice d'Oakfather.

—Faldorn

Faldorn

Humanoide (human) moyen, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (Peau d'écorce)
Points de vie 66 (12d8 + 12)
Vitesse 9 mètres.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Int +3, Sag +6
Compétence Dressage +6, Nature +6, Perception +6, Survie+6
Sens Perception passive 16
Langues Commun, Druidic
Dangerosité 7 (2,900 XP)

Bâton des fôrets . Le personnel a 10 charges. Il regagne 1d6 + 4 charges dépensées par jour à l'aube. Faldorn peut utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs des charges du personnel pour lancer l'un des sorts suivants, avec un DC de Sauvegarde contre les sorts de 14 : amitié avec les animaux (1 charge), éveil (5 charges),peau d'écorce
(2 charges), localiser des animaux ou des plantes (2 charges), communication avec les animaux (1 charge), communication avec les plantes (3 charges), ou mur d'épines (6 charges). Faldorn peut utiliser une action pour lancer le sort passage sans trace sans dépense de charges.

forme sauvage. Deux fois par jour, Faldorn peut utiliser une action bonus pour se transformer en bête avec un CR de 3 ou moins. Les statistiques de Faldorn sont remplacées par les statistiques de la bête, mais Faldorn conserve son alignement, sa personnalité, son intelligence, sa sagesse et son charisme. Quand Faldorn se transforme, elle échange ses points et dés de vie avec ceux de la bête. Lorsque Faldorn revient à sa forme normale, elle revient au nombre de points de vie qu'elle avait avant de se transformer. néanmoins, si Faldorn retrouve sa forme normale après avoir été réduit à 0 point de vie tout les dégâts excédentaire sont transférés sur la forme normal. Sous forme de bête, Faldorn ne peut pas lancer de sorts, mais cela ne brise pas la concentration sur un sort déjà lancé.

Incantation.Faldorn est un lanceur de sorts de niveau 10.Sa capacité à lancer des sorts est la Sagesse (sauvegarde DC 14, +6 pour toucher avec les sorts d'attaques). Faldorn a préparé les sorts de druides suivants:

Cantrips (à volonté):druidisme,réparation,bouffée de poison, produire une flamme

1er niveau(4 emplacements):mots de guérison, enchevêtrement, Lueur féerique

2ème niveau(3 emplacements):sens animal, immobiliser un humanoide

3èm niveau(3e emplacements):invoquer des animaux, respiration aquatique

4ème niveau (2 emplacements) : peau de pierre, mur de feu

5ème niveau (2 emplacements) : soin de blessures de groupe, passage par les arbres

Actions

Attaque-multiples. Faldorn effectue deux attaques avec son bâton des Forêt.

Le bâton des Fôrets. Attaque d'armes de mêlée : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. touché : 6 (1d6 + 3) dégâts contondant.



Kagain

Kagain est un nain nain guerrier curmudgeon et le propriétaire d'un petit magasin à Beregost. L'entreprise est en grande partie une façade pour son entreprise mercenaire, qui prend à peu près n'importe quel contrat, même ceux offert par des clients peut scrupuleux. Malgré cela, Kagain accepte aussi un bon nombre d'emplois honnêtes. Le travail, c'est le travail.

Le dernier séjour de Kagain en tant qu'aventurier remonte à 1368 DR., lorsqu'une caravane commerciale sous la protection de sa compagnie a disparu alors qu'il parcourait la Voie de la côte. Bien que le banditisme soit courant dans la région, il était très inhabituel qu'un si grand groupe de voyageurs avec des gardes du corps qualifiés disparaisse complètement. De plus, le fils du Grand-Duc Entar Ecudargent faisait partie des disparus, et Kagain craignait des représailles de la part du puissant noble. Sa réputation étant en jeu, Kagain a commencé à enquêter lui-même. Trouvant la caravane détruite et ses membres massacrés, Kagain rejoint un groupe d'aventuriers dans leur chasse aux bandits pour redorer son blason de mercenaire fiable.

Bien que Kagain pense que les altruistes sont des idiots, sa nature de mercenaire signifie qu'il prêtera une hache pour une bonne cause - s'il y a profit à faire. En grande partie indifférent au souffrances des autres, il se moque des actes de bonté. L'or est la seule motivation de Kagain, et il semble qu'il préférerait ne pas se donner la peine de s'aventurer s'il parvenait un jour à amasser une fortune suffisante pour se satisfaire. Un homme de peu de mots, Kagain préfère ne pas parler de lui-même ou de son passé, bien qu'il soit prompt à exprimer son aversion générale pour les elfes. En dehors de la richesse, Kagain a un penchant pour la bière forte et bien brassée.

Conseils d'intérpretation

- - Kagain a un comportement grincheux mais n'est pas ouvertement menaçant ou hostile. Cependant, sa patience a ses limites, surtout si on lui fait perdre son temps.
- - Kagain est entièrement guidé par un intérêt personnel pragmatique. Il ne fera aucun effort pour aider ou blesser qui que ce soit à moins qu'il n'y ait de l'or à gagner en le faisant.
- - La constitution robuste de Kagain signifie qu'il peut encaisser un coup (ou dix), et qu'il n'est pas affecté par la plupart des blessures.

Kagain

Humanoide de taille moyenne (Nain),Loyal mauvais

Classe d'Armure18 (armure de plate)
Points de Vie 152 (16d8 + 80)
Vitesse 7.5m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	11 (+0)	8 (-1)

Jets de sauvegarde For +6, Dex +4 Compétence Perception +3, Survive +3
Sens Perception passive 13
Langues Commun, Nain
Dangerosité 7 (2,900 XP)

Brute. Une arme de mêlée inflige un dé supplémentaire de ses dégâts lorsque Kagain frappe avec elle (inclus dans l'attaque).

Actions

Attaques Multiples. Kagain fait deux attaques avec sa hache à deux mains +1.
Hache à deux mains. *Attaque d'armes de mêlée:* +7 pour toucher, allonge 1.5 m., une cible. touché: 14 (3d6 + 4) dégâts tranchant.
Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance:* +7 pour toucher, Portée30/120 m., une cible. touché: 6 (1d10 + 1) dégâts perforant

L'OR DIRIGE LE MONDE.
Si ça ne te rapporte pas
d'argent, alors c'est juste une
chose de plus.
essayant de te tuer. *—Kagain*



Kivan

Kivan est un ranger elfe hautement qualifié, tout aussi bien compétent dans le tir à l'arc que dans le combat en mêlée. Veuf, Kivan a été poussé à devenir un aventurier afin de venger la mort de sa femme, Deheriana. Bien qu'il ait pu finalement vaincre son assassin avec l'aide du puppile de Gorion, sa mémoire continue d'alimenter sa volonté de combattre les forces du mal au sein de Faerûn. C'est un homme franc, taciturne et très honnête qui valorise la bravoure et l'habileté au combat au-dessus de toute autre qualité.

Kivan

Hmanoide (elfe) de taille moyenne, Chaotique bon

Classe d'armure 15 (cuir clouté) **Points de vie** 91 (14d8 + 28)
Vitesse 9 mètres

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

Jet de sauvegarde Dex +6, For +7
Compétence Perception +3,Discrétion +6, Survie +3
Sens Vision dans le noir 18 mètres, Perception passive 13
Langues Commun, Elfique
Dangerosité 7 (2,900 XP)

Disparition. A chacun de ses tours, Kivan peut utiliser une action bonus pour effectuer l'action se Cacher.

Ascendance Féerique. Kivan a l'avantage sur ses jet de sauvegarde contre le charme, et la magie ne peut pas endormir Kivan.

Actions

Attaques Multiples. kivan fait deux attaques avec son arc long +1 ou son épée longue +1.
épée longue. Attaque d'arme de mêlée : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. touché : 9 (1d8 + 5) dégâts tranchant, ou 10 (1d10 + 5) si utilisé avec les deux mains...
Arc Long. Attaque d'arme à distance : +7 pour toucher, portée 45/182 mètres, une cible. touché : 7 (1d6 + 4) dégâts perforant.
Salve. Kivan peut utiliser son action pour faire une attaque à distance contre n'importe quel nombre de créatures dans la mesure ou elle se trouvent dans un rayon de 3 mètres autour d'un point situer dans son champ de vision et dans la zone de portée de son arme. Il doit faire un jet d'attaque séparé pour chaque cible.

En tant que rodeur, les ennemis préférés de Kivan sont les géants, bien qu'il ait une haine particulière pour les ogres. Cette inimitié provient probablement de l'identité du meurtrier de Deheriana, un demi-ogre brutal nommé Tazok. Il y a quelques années, Tazok et son groupe ont tendu une embuscade aux deux hommes pendant qu'ils traînaient et passaient des jours à torturer des elfes. Bien que Tazok ait finalement tué Deheriana, Kivan a réussi à s'échapper avant de subir le même sort. Dès lors, Kivan a perfectionné sans relâche ses compétences de pisteur et de guerrier. Il a même suivi Tazok jusqu'à la côte de l'épée où le demi-ogre agissait comme chef d'un groupe de bandits travaillant pour le Trône de fer.

Avant leurs voyages, Kivan et Deheriana vivaient à Shilmista, également connue sous le nom de Forêt des Ombres, où un petit royaume insulaire d'elfes sauvages domine la région. Ces bois se trouvent près des montagnes Snowflake dans une zone contestée entre Amn et Tethyr. Kivan a passé la majeure partie de sa vie dans les forêts, avant et après avoir quitté son pays natal. Par conséquent, il est mal à l'aise à l'extérieur des zones fortement boisées, en particulier dans les villes et les cavernes.

Conseils d'intérpretation

- \- Kivan parle peu et n'apprécie pas faire la conversation, ou les personnages verbeux
- \- Bien que de bonne nature, le Kivan est sur ses gardes et ne se fait pas facilement des amis.
- \- Comme la plupart des elfes de surface, Kivan a une haine extrême pour les drow et est complètement inflexible dans son animosité envers eux.

La VENGEANCE PEUT CONSUMMER le vengeur, mais ne le juger pas tant que vous ne connaissez pas la douleur de sa perte.

—Kivan



Montaron

Probablement le halfling le plus obstiné de tout Toril, Montaron est agressif, sanguinaire et absolument impitoyable. Il met son agilité naturelle au service des Zhentarim en tant que guerrier et Roublard. Il méprise son partenaire, Xzar, mais pas autant que ceux qu'il appelle les soit disant" gentil-gentil ". Parmi les ennemis les plus détestés de Montaron se trouvent les agents des Ménestrels, qui sont souvent des obstacles aux complots des Zhentarim. Montaron est très secret en général et réagit particulièrement violemment quand on lui pose des questions personnelles sur son histoire.

Montaron est motivé par deux choses : amasser l'or et trouvé des exutoires pour son tempérament chaud. Il préfère les environnements urbains, où les cibles faciles et les victimes sans défense sont nombreuses. D'un autre côté, Montaron déteste les endroits sauvages et se plaint chaque fois que la vie d'aventurier exige de camper en plein air, c'est-à-dire fréquemment. Il n'aime pas non plus les animaux, n'accordant que peu d'importance à leur existence au-delà de leur goût.

Montaron est un cas extrême pour sa race. Les Halflins à Faerûn sont généralement connus pour leurs sens amicaux. Même les moins sociables d'entre eux ont tendance à préférer la cordialité à la confrontation et au mépris ouvert. Les Halflins préfèrent généralement éviter de se faire remarquer, se fonde discrètement dans la société dans laquelle ils se trouvent. Leur culture met également l'accent sur la famille et la communauté. Montaron a une forte aversion pour la plupart des autres halflins, et son comportement résolument anti-halflin peut avoir motivé sa décision de rejoindre les Zhentarim.

Conseils d'intérpretation

- Montaron n'est pas subtil. S'il n'aime pas assez quelqu'un, il débattra ouvertement de la question de savoir s'il doit le tuer.
- Montaron s'oppose vocalement à la bienveillance et à l'altruisme. La gentillesse le dégoûte totalement.
- Montaron ne respecte personne et ne fait l'éloge de personne. Son

l'idée du renforcement positif est de ne pas vous tuer.

Montaron

Humanoide (halflin)de taille moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 15 (cuir clouté)
Points de Vie 65 (10d8 + 20)
Vitesse 7.5 mètre

For	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	9(+0)

Jet de sauvegarde: Dex +6, Int +4
Compètences: Acrobaties +7, Athlétisme +8, Perception +3, Discrétion+7 **Sens** Perception passive 13
Languages Commun, argot des voleurs
Dangerosité 7 (2,900 XP)

Assassinat. Lors de son premier tour, Montaron a l'avantage sur les jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore agis. Tout coup que Montaron fait contre une créature surprise est un coup critique.

Ruse. A chacun de ses tours, Montaron peut utiliser une action bonus pour effectuer l'action se précipiter, se Désengager ou se cacher.

Dérobade. Si Montaron est soumis à un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, Montaron ne subit aucun dommage s'il réussit son jet, et seulement la moitié s'il échoue.

Attaque Sournoise (1/Tour). Montaron inflige 14 (4d6) de dégâts supplémentaires lorsqu'il touche une cible avec une attaque à l'arme blanche et qu'il a l'avantage sur le jet d'attaque, ou lorsque la cible est à moins de 1m50 d'un allié de Montaron qui n'est pas Incapacité et que Montaron n'a pas de désavantage sur le jet d'attaque.

Actions

Attaque multiple. Montaron fait deux attaques avec son épée courte +1

épée courte. Attaque d'armes de mêlée : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. touché: 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

MA LAME DOIT ÊTRE Trempé dans sang chaque jour, de peur que je ne m'attendrisse, comme un bon à rien de gentil-gentil!

—Montaron



Viconia

Viconia DeVir est une prétresse drow exilée au service de Shar, la déesse des ténèbres et de la perte. Bien qu'elle vive en surface depuis des décennies, elle n'est toujours pas familière avec une grande partie de la culture humaine. Cette lacune dans les connaissances est due en partie à son isolement, car de forts sentiments anti-drow ont éloigné Viconia de la plupart des zones peuplées dans la crainte pour sa vie. Cependant, ses récents exploits dans Baldur ont quelque peu atténué ce danger, du moins parmi les citoyens les moins enclins aux préjugés. Viconia est habituée à être chassée, ce qui la rend extrêmement méfiante,et paranoïaque.

Anciennement c'était une prêtresse fidèle de Lolth dans la grande ville somnolente de Menzoberranzan, Viconia et la maison DeVir on perdu la faveur de la Reine araignée quand elle a refusé de sacrifié un enfant en bas âge, un acte qu'elle a cru sans intérêt. Dans une tentative désespérée d'apaiser Lolth, la mère de Viconia fit en sorte que sa propre fille soit sacrifié. Viconia a été sauvée par son frère dévoué, Valas, qui l'a libérée et a tué leur mère, pour ce crime,

Valas fut transformé en une créature monstrueuse de type centaure avec un torse drow greffé sur le corps d'une immense araignée. Ces événements ont contribué à la destruction de la maison DeVir, autrefois grande, par les mains de la maison Do'Urden il y a près d'un siècle.

Viconia fuit Menzoberranzan et quitta bientôt l'Ombreterre pour échapper aux représailles des sous-fifres de Lolth. Dépouillée de la plupart de ses talents de lanceuse de sorts, elle a finalement trouvé un réconfort et un pouvoir nouveau dans le culte de Shar, une ancienne déesse des ténèbres. Comme Lolth, Shar est une divinité cruelle qui valorise la force et la duplicité, que Viconia valoriseson attitude. Mais contrairement à Lolth, Shar n'appartient pas au panthéon drow.

Conseils d'intérpretation

- - Bien qu'habituellement fluide, le commun de Viconia's dérive à l'occasion dans le dialecte drow.
- - Vivre la plus grande partie de sa vie dans la stricte société matriarcale des drow a façonné l'opinion de Viconia sur les hommes.
- - La bienveillance est un concept étranger à Viconia. Seuls le pouvoir et la force lui valent le respect.

Viconia

Humanoide de taille moyenne (elf), neutre mauvais

Classe d'Armure 20 (demi-plate +1, bouclier

Points de Vie 45 (12d8)

Vitesse 6 cases.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Con +3, Sag +5, Cha +5

Compétence Perception +5, Persuasion +3, Religion +4

Sens Vision dans le noir 18m., Perception passive 15

Langues Commun, Elfique, commun des profondeurs

Dangerosité 7 (2,900 XP)

Ascendance féerique. Viconia a l'avantage sur les jets de sauvegarde contre le charme, et la magie ne peut pas endormir Viconia.

Incantation innée. La capacité de Viconia à lancer des sorts est le Charisme (sauvegarde des sorts DC 13). Elle peut par naturellement les sorts suivants, ne nécessitant aucun composant matériel :

A volonté : lumières dansantes

1/jour chacun : ténèbre, lueur féerique fées, lévitation (soi-même seulement)

Incantation. Viconia est une lanceuse de sort niveau 9. Sa capacité à lancer des sorts est la Sagesse (sauvegarde DC 13, +5 pour toucher avec des sort d'attaques). Viconia a préparé les sorts de Clerc suivants :*tour de magie (à volonté) : bouffée de poison, résistance, épargner les mourants, thaumaturgie*

1er niveau (4 emplacements) : simulacre de vie, soins des blessures, détection de poison et des maladie, rayon empoisonné

2ème niveau (3 emplacements) : restauration inférieure, protection contre le poison, toile d'araignée 3ème niveau (3 emplacements) : animer les morts, dissipation de la magie

*4ème niveau (3 emplacements) :flétrissement, protection contre la mort*5ème niveau (2 emplacements) : cercle de pouvoir, Nuage Mortel*

Sensibilité à la lumière du soleil. En plein soleil, Viconia a un désavantage sur les jets d'attaque, ainsi que sur les test de Sagesse (Perception) qui reposent sur la vue.

Actions

Attaques Multiples. Viconia fait deux attaques en mêlée avec sa masse +2.

Masse +2. *Attaque d'armes de mêlée:* +6 pour toucher, allonge 1.5m., une cible. touché: 6 (1d6 + 3) dégâts contondant plus 5 (1d8) dégâts nécrotique.

> SHAR BENIT NOUS PAR ta conviction et tes objectifs. Une grande puissance est donnée à ce qui se déplace dans l'ombre des ténèbres.
>
> *—Viconia*



Xzar

Xzar est un nécromancien talentueux, connu pour son comportement erratique et souvent bizarre. Bien que Xzar ne souffre pas de véritable folie, il est beaucoup plus lucide qu'il ne le laisse entendre, jouant l'imbécile pour que les autres le sous-estiment. Cependant, il est presque impossible de distinguer les accès qui font partie de cette tromperie et ceux qui sont le produit de son esprit dérangé. Bien qu'il soit évasif lorsqu'on le questionne sur son passé, de telles enquêtes ne le dérangent pas ou ne le provoquent pas - il change simplement de sujet.

Xzar et son partenaire halflin Montaron - ou "Monty", comme l'appelle Xzar - sont des agents du Zhentarim qui sont venus dans la région de la cote des épées à la demande de leurs supérieurs il n'y a pas longtemps. Les deux hommes ont été envoyés à Nashkel pour enquêter sur les mines, car les Zhentarim étaient l'une des nombreuses organisations à qui l'on reprochait la crise du fer. Il s'est avéré qu'ils ont été piégés par le trône de fer.

Malgré sa nature chaotique mauvaise, Xzar est assez pragmatique et manipulateur pour paraître amical quand il essaye de trouvé des alliés potentiels (ou victimes). De même, il possède un mépris intense pour les Ménestrels, mais il n'est pas ouvertement hostile aux agents Ménestrels, à moins qu'ils n'interfèrent avec son programme. Bien que Xzar ne soit pas du genre à opter pour le combat, il ne manque jamais de soutenir Montaron avec une force mortelle, et le halflin est souvent à l'origine de conflits violent.

Les caractéristiques physiques les plus distinctives de Xzar sont ses nombreux et étranges tatouages faciaux. Ce qu'il signifie et s'il y ont un rapport avec les Zhentarim ou l'école de la nécromancie n'est pas clair. Il est possible que les symboles n'aient aucune signification, mais on ne peut jamais être sûr quand Xzar est en cause.

Conseils d'intérprétation

La plupart des observations occasionnelles de Xzar mise sur papier semble écrite en charabia, bien qu'elles puissent avoir des significations cryptiques.

Bien que les deux semblent se détester, Montaron et Xzar sont inséparables. Xzar s'oppose à tout plan ou proposition qui les sépare trop longtemps.

- - Malgré sa psychose, Xzar est gracieux et diplomate. Il peut vous inviter à dîner et à avoir une conversation polie avant de vous tuer.

- - Xzar utilise parfois une voix aiguë et enfantine lors de ses divagations les plus ineptes.

Xzar

Humanoide (humain),moyen chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (Armure du mage)
Points de vie Points 45 (10d8)
Vitesse 9 mètres

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	10 (+0)

Sauvegarde Int +6, Wis +6
Compétence Arcanes +7, Investigation +7, Perception +6
Sens Perceprion passive 16
Langues Commun,Nain, Halflin, Infernal
Dangerosité 7 (2,900 XP)

Serviteur Morts-vivants. Quand Xzar lance le sort animation des mort, il peut animer ou réaffirmer le contrôle sur un cadavre supplémentaire. Tous les zombies et squelettes créés par Xzar ont un maximum de points de vie et infligent 3 points de dégâts supplémentaires à toute attaque réussie avec une arme.

Incantation. Xzar est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa capacité à jeter des sorts se joue sous l'Intelligence (sauvegarde DC 14, +6 pour touché avec des sorts d'attaque). Xzar a préparé les sorts suivants :

Tour de magie (à volonté) : contact glacial, lumières dansantes, main du mage
1er niveau (4 emplacements) : simulacre de vie, armure du mage, bouclier
2ème niveau (3 emplacements) : pas brumeux, rayon affaiblissant, toile d'araignée
3ème niveau (3 emplacements) : animation des morts, contresorts, caresse du vampire 4ème niveau (3 emplacements) : flétrissement, tentacules noirs d'Evard
5ème niveau (2 emplacements) : Main de Bigby, Nuage mortel

Actions

Dague. Attaque d'arme de mêlée: +6 pour touché, allonge 1,50 m, une cible. touché : 5 (1d4+3) dégâts perforants

RAVI DE VOUS VOIR, MA CHÈRE. Excusez le désordre. J'ai accidentellement cassé mes petits jouets, et il est sacrément difficile de les réassembler !

—Xzar



Les personnages non-joueurs et le Tueur

le Tueur

Le Tueur est une forme qui peut être prise par un Rejeton de Bhaal qui a appris le rituel approprié. Le Tueur est une forme démoniaque qui ressemble à l'une des incarnations que le dieu Bhaal utilisait lorsqu'il parcourait l'abîme et les Neuf Enfers. C'est un humanoïde à quatre bras aux traits démoniaques qui se déplace dans l'ombre et tue ses victimes par surprise.

Un rejeton de Bhaal qui peut prendre la forme de Tueur peut le faire une fois toutes les 24 heures. Le Rejeton doit avoir au moins 1 point de Vie pour effectuer la transformation. La transformation dure 10 rounds ou jusqu'à ce que le Rejeton tombe à 0 point de vie ou meure. Les statistiques de jeu du Rejeton, y compris les scores d'aptitude mentale, sont remplacées par les statistiques du Tueur. Le Tueur conserve son alignement et sa personnalité.

Le Rejeton prend les points de vie de la forme de Tueur. Lorsque le Rejeton revient à sa forme normale, il revient au nombre de points de vie qu'il avait avant de se transformer. S'ils se change suite a la perte du dernièr point de vie, les dégâts excessifs affecte la forme normale. Tant que l'excès de dégâts n'amène pas la forme normale à 0 point de vie, il ne tombe pas inconscient.

Le Tueur ne pense qu'à infligé autant de morts que possible. Sous la forme de Tueur, le rejeton ne peut ni parler, ni jeter de sorts, ni faire quoi que ce soit qui nécessite des mains ou de la parole. Ils deviennent un fou sanguinaire.

L'équipement du Rejeton se fond dans la forme de Tueur. Le Rejeton ne peut pas activer, utiliser, manier, ou bénéficier de leur équipement.

Soldier

Un soldat est un guerrier professionnel qui a été entraîné et équipé par un État-nation.

Tueur

Fiélon de taille moyenne, tout alignement

Classe d'Armure 15
Points de Vie 78 (12d8 + 24)
Vitesse 12m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	20 (+5)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Compétence Discrétion +13
Sens vision dans le noir 18m., Perception passive13
Langues -
Dangerosité 7 (2,900 XP)

Attaque sournoise (1/Tour). Le tueur inflige 14 (4d6) de dégâts supplémentaires lorsqu'il touche une cible avec une attaque à l'arme blanche et qu'il a l'avantage sur le jet d'attaque, ou lorsque la cible est à moins de 1m50 d'un allié du Tueur qui n'est pas Incapacité et que le Tueurn n'a pas de désavantage sur le jet d'attaque.

Assassinat. Lors de son premier tour, Montaron a l'avantage sur les jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore agis. Tout coup que Montaron fait contre une créature surprise est un coup critique.

Vue du Diable. L'obscurité magique n'empêche pas la vision dans le noir du Tueur.

Résistance magique. Le Tueur a l'avantage sur les jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques Multiples. Le Tueur fait quatre attaques en mêlée.

Griffe. *Attaque d'arme de mêlée:* +8 pour toucher, allonge 1.5m., une cible. touché: 8 (1d6 + 5). dégâts tranchant

Soldat

Humanoide de taille moyenne (toute race), tout alignement

Classe d'Armure 17 (Cuirasse et bouclier)
Points de Vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétence Athlétisme +3
Sens Perception passive 10
Langues Commun
Dangerosité 1/2 (100 XP)

Avantage martial. Une fois par tour, le soldat peut infliger 3 (1d6) de dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme., si cette créature se trouve à moins d'un 1.5m d'un allié du soldat qui n'est pas frappé d'incapacité.

Actions

épée courte. *Attaque d'arme de mêlée:* +3 pour toucher, allonge 1.5m.,une cible. touché: 4 (1d6 + 1) dégâts perforant.

lance. *Attaque d'arme de mêlée:* +3 pour toucher, allonge 3m., une cible. touché: 4 (1d6 + 1) Dégats perforant.

Javeline. *Attaque d'arme à distance:* +3 pour toucher, portée 9/30 ft., une cible. touché: 4 (1d6 + 1) dégâts perforant.

Pousser de bouclier. *Attaque d'arme de mêlée:* +3 pour toucher, allonge 1.5m., une cible. touché: 2 (1d2 +1) dégats contondant. Si la cible est de grande taille ou plus petite, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de force DC 11 ou être à terre ou être repoussée de 1.5m (au choix du soldat).

Captain

Les armées sont organisées en unités de soldats qui ont besoin d'un commandant. Un capitaine doit inspirer le respect à son unité, tout en possédant l'habileté au combat pour diriger depuis le front.

Capitaine

Humanoide de taille moyenne (toute race), tout aligenment

Classe d'Armure 18 (Cuirasse et bouclier)
Points de Vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Compétence Athlétisme +4
Sens Perception passive 10 **Langues** Commun
Dangerosité 3 (700 XP)

Avantage martial. Une fois par tour, le capitaine peut infliger 7 (2d6) de dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une attaque à l'arme si cette créature se trouve à moins de 1.5m d'un allié du soldat qui n'est pas en incapacité.

Courageux. Le capitaine a l'avantage sur les jets de sauvegarde contre la peur.

Actions

Attaques Multiples. Le capitaine fait deux attaques en mêlée.
épée-longue *Attaque d'arme de mêlée:* +4 pour toucher, allonge 1.5m, une cible. touché: 5 (1d6 + 2) dégâts perforant ***Javeline.*** *Attaque d'arme à distance:* +4 pour toucher, portée 9/30 m., une cible. touché: 5 (1d6 + 2) dégâts perforant. ***Pousser de bouclier.*** *Attaque d'arme de mêlée:* +4 pour toucher, allonge 1.5m., une cible. touché: 3 (1d2 +2) Dégâts contondant.Si la cible est de grande taille ou plus petite, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de force DC 12 ou être à terre ou être repoussée de 1.5m (au choix du capitaine).
Mur de bouclier. Pendant 1 minute, le capitaine et chaque allié qui peut voir ou entendre le capitaine gagne +1CA tant qu'ils utilisent un bouclier. Ces utilisateurs de bouclier gagnent un +1 CA supplémentaire tant qu'ils sont adjacents à au moins un autre allié qui utilise également un bouclier..

Hamster

Les hamsters sont de petits rongeurs domestiqués qui sont couramment élevés comme animaux de compagnie par les enfants sur toute la côte de l'épée. La chose délicate au sujet des hamsters est que certains d'entre eux sont réellement des hamsters géants miniatures de l'espace, et seulement un individu vraiment perspicace et connaisseur verra la difference.

Boo est déçu que vous le confondiez avec un rongeur ordinaire. Attention ! Attention ! S'il est vrai que tous les hamsters se battent du côté de la justice, il n'y a que Boo qui est l'élu ! un jour, peut-être il nous emmènera sur sa planète natale mais pour le moment il fait une sieste

Hamster

Classe d'armure 10
Points de vie 1
vitesse 6m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	12 (+1)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sens Vision dans le noir 9m.,Perception passive 10
Dangerosité 0 (10 XP)

Bon odorat. Le hamster a l'avantage sur les jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'odorat.

Actions

Mâchez. *Attaque d'arme de mêlée:* +0 pour toucher, rallonge 1.5., une cible. touché: 1 (1d1) dégâts perforant. Si la cible est une corde ou une vigne, elle prend 9 dégâts supplémentaires.

Annexe E : Photocopie pour les joueurs

Xzar,

Les affaires vont bien, mais ces foutus Ménestrels fouinent dans la ville. La famille s'impatiente ; j'ai dû en poignarder un. Qu'est-ce que c'est que ces absurdités à propos que tu sois un Rejeton de Bhall ? Si tu es un enfant du dieu du meurtre, je suis un gnome. Tu as trouvé quelque chose de magique comme dans les mines, ou faut-il que je vienne vous sortir de votre misère ?

Montaron

Xzar -

Comment se déroule votre recherche ? J'ai reçu votre cadeau.

Vous croyez vraiment que l'inscription rituel sur sarcophage pourrait créer un portail vers leFéérie?

Je soupçonne un de vos complots Zhentarim. Malgré tout, je vais m'en servir à bon escient.

Faldorn

Xzar,
Vous avez ma gratitude éternelle pour votre aide. Je prie pour que vous trouviez ce que vous cherchez.
Soyez bénis par Shar,
Viconia

note pour soi, les momies n'aime pas les petits pois et les carottes, j'ai besoin d'envoyé monty chercher du pork extra extra sanglant à l'épicerie, il va rendre papa fier

Un autre assassin est venu aujourd'hui, avec cette lame. Cela perturbe mes compatriotes. Gardez-la caché.
Viconia



La Porte de Baldur Sud-Ouest
(Zone A)
01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
0
25
50
75
100
Pieds


01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
Sous La Porte de Baldur
(Zone B)
1 Carré = 1,5 m


Les Mines de Bois-Manteau Niveau Supérieur
(Zone M)
1 Carré = 1,5 m
8
7
2
3
5
4
6
1



Les Mines de Bois-Manteau
Niveau Inférieur
(Zone M)
1 Carré = 1,5 m
19
18
16
17
14
15
12
11
13
9
10


L'Arbre d'Ombre
Foret Bois-Manteau (Zone T)
1 Carré = 1,5 m
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18


Le Nid
Foret Bois-Manteau (Zone M)
1 Carré = 1,5 m
X = Piège à Araignée

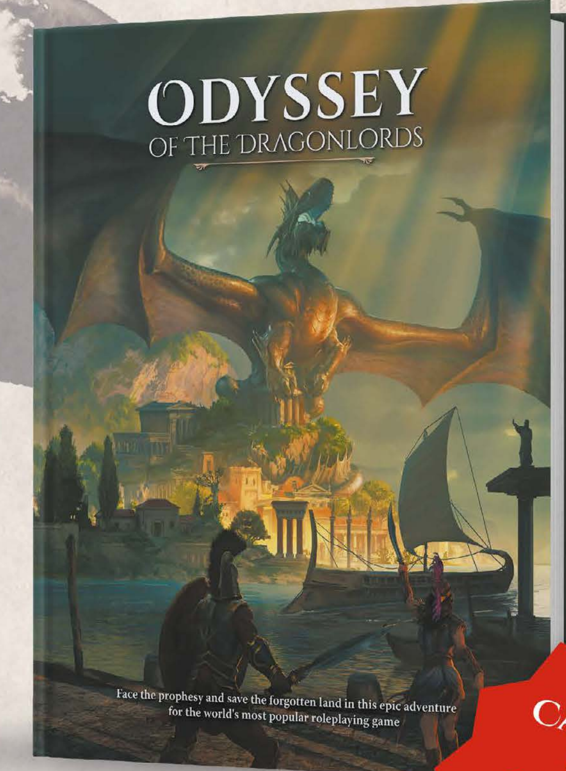
EVEN THE GODS ARE BOUND BY OATHS PROPHECIES . . .

At the dawn oftime, war between gods and titans left the landscape of Thyleaforever changed. Thousands ofyears later, thefirst mortals arrived, carried by ship and dragon. The Dragonlords were the champions who overthrew the titans 500 years ago andforged the Oath ofPeace. But the power ofthe Oath has waned, and now the titans seek vengeance.

You are one of the heroes called by prophecy to end the conflict once andfor all. Poets will sing ofyour deedsfor centuries to come... Ifyou survive.

Odyssey of the Dragonlords is an epic fantasy campaign for the fifth edition of the world's greatest roleplaying game. This booklet will provide you with everything you need to begin your career as a prospective hero in the forgotten land of Thylea.

- ***An Epic Campaign.*** **Join with other prophesied heroes to under take an epic quest to save the world of Thylea, sail the islands of the Forgotten Sea, and battle against the Titans!**
- ***The World ofThylea.*** **Includes an overview of the history, factions, kingdoms, and laws of the forgotten continent. Learn about the gods, the titans, and the legendary Dragonlords. Includes dozens of new monsters and magic items-and two new playable races!**
- ***Choose Your Epic Path.*** **Includes six epic paths for players to choose from. Epic paths provide powerful motivations for your hero, making you a central part of the story. Change Thylea's history forever, and go down in history as one of the new Dragonlords!**



CAMPAIGN BOOK COMING TO KICKSTARTER APRIL 2019!



FREE PLAYER'S GUIDE!

Available to download *now* from...







arcanumworlds.com

Sinister Forces are Moving Against the City of Baldur's Gate

The city of Baldur's Gate is the pride of West Faerûn—a mercantile stronghold ruled by the famous Grand Dukes. One year ago, a powerful merchant leader named Sarevok nearly catapulted the city into war with the neighboring nation of Amn. This so-called Iron Crisis was averted, and the remnants of Sarevok's organization were scattered throughout the Sword Coast.

Now, the city is threatened from within by agents of the nefarious Zhentarim, who seek to recover the magical research that gave Sarevok his power. Meanwhile, the Shadow Druids plot to destroy the city by performing terrible rituals, deep within the Cloakwood. Who will rise to oppose them?

Choose from one of four epic backgrounds to equip your character with strong motivations in the story. Meet your unique goals to unlock new powers!

Join together with the legends of the Sword Coast to thwart the forces of evil. Features statistics and illustrations for 14 familiar heroes and villains—Minsc, Jaheira, Imoen, Edwin, Viconia, and more!

New unique monsters and magic items. Extensive maps for Baldur's Gate and the surrounding regions of the Sword Coast.

Explore the city to discover new adventure hooks, and continue the story with your own epic campaign!

An epic fantasy adventure for characters of levels 1 - 6.



DMsGUILD.COM